美少女ゲームマニアックス
Bisyoujyo Game Maniax

美少女ゲームマニアックス
Bisyoujyo Game Maniax

Cover Illustration : アロアズフゥ　http://www.din.or.jp/~aroa

物語が魅せる美少女ゲームたち

「感動した」

「これまでの人生の中で、最も感動させてくれた」
「ゲームで泣くことがあるなんて」
「これだけ涙を流したのは初めて」
…これがある美少女ゲーム、というかアダルトゲームの感想である。

優秀なオカズであることが第一のジャンルでありながら、このような感想が出て、しかもそのソフトは長期にわたって、多くのユーザーを虜にし続けている。こんなこと、ほかのメディア（本やビデオなど）では、まずありえない。

そう評価されるゲームにはどんな魅力があり、

そして感動させる要因とは、いったい何なのか？
シナリオの構成か。
ゲームシステムの妙か。
映像・音楽による巧みな演出か。
色々あるが、間違いなく言えるのは「物語が面白い」ことであろう。

そんな美少女ゲームを10本。
五つのカテゴリーに分けて、徹底的に紹介していきたいと思う。
リーフからは『痕』『WHITE ALBUM』。
アリスソフトから『DiaboLiQuE』『アトラク＝ナクア』。
Keyブランドから『ONE』『Kanon』。
剣乃ゆきひろ作品の中から『EVE バーストエラー』『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』。
北海道ブランドとして『終末の過ごし方』『フォークソング』。

ユーザーは何故、オカズ以外の価値を、美少女ゲームに求めるようになったのか。
そんなゲームたちを紹介していこう。

優れたサウンドノベルでトップメーカーに躍進！

リーフ

『雫』『痕』でカルト人気を得て、『To Heart』でメジャーとなったリーフ。「物語が魅せる美少女ゲーム」を確立させたブランドである。

トップメーカー「リーフ」その成り立ち

美少女ゲーム業界のトップメーカー、と言っても過言ではないリーフ。

その地位を築いたのは『雫』『痕』、そして『To Heart』らビジュアルノベルの面白さによるところが大きい。

『雫』(96・1・26)『痕』(96・7・26)の頃は、まだ知る人ぞ知るメーカーだったのだが、草の根BBSなど、ささやかな口コミから、次第に知名度は上がっていく。

そして『To Heart』(97・5・23)で一気にブレイク。当時、流行っていた「恋愛モノ」を扱ったこと、ゲームそのものの完成度の高さもあるが、前作までの作品で築き上げた「ユーザーのメーカーに対する信頼感」があればこそ、この大ヒットが生まれたのだと思う。

この『To Heart』の人気は長期にわたって保ち続け、『To Heart』からリーフのブランド名を知った人が『雫』『痕』をプレイ。

それがさらにメーカーに対する信頼度を高めていくことになる。この時期にWindows95が広く普及していたことも、絶妙のタイミングだったのだろう。

また、ファンディスクと呼ばれる「ゲームを購入してくれたユーザーに対するサービス」を第一としたソフトを発売している点も見逃せない。中でも第二弾『初音のないしょ』内に入っている「LEAF FIGHT」は多くのコアユーザーにヒットし、なんと現在も遊ばれ続けているトレーディングカードゲームの元ネタにまでなった。

そしてユーザーの注目が高まっていく中、『WHITE ALBUM』を発売。最も受けが良いギャルゲーライクな内容をまっこうから壊したその作風は、賛否両論ありつつも、リーフの作風の幅を見せる第一歩となったゲームだった。

翌年には新たに設立した東京開発室から、元大手メーカーのスタッフを中心に『こみっくパーティ』を制作。同人業界がテーマという一風変わった内容だったが、さすがに理解度が高いメーカー（コラム参照）というべきか、見事にオタク世界を描いたその出来は、また新しい方向性を見せてくれた。

そして今年、『こみっくパーティ』以上にSLG要素を高くした『まじかる☆アンティーク』を制作。今なお、安定した人気をキープし続けている業界のトップメーカーである。

過去の栄光を次世代に活かす

高橋龍也。

リーフを語る上で外せない、最重要人物である。

多くのユーザーがリーフを支持する、その最も大きな要素が前述した『雫』『痕』『To Heart』のビジュアルノベルの魅力だ。そして、これらのゲームの企画・シナリオをメインで手がけているのが高橋氏なのだ。

『雫』では当時、明るい恋愛モノが中心だった市場に、まったく系統の異なる「精神の狂気」を描き、『痕』では、鬼伝説と輪廻転生をテーマにドラマを作り上げ、そして『To Heart』で、多くのユーザーを「萌え」させる、優れたキャラクターを作り上げている。

また、『To Heart』がPSに移植され、同時にTVアニメ化された時も、非常に細かく気を配ったとか。それが『To Heart』の人気をさらに強化することにつながっていく。

あまりにも目立つ高橋氏の活躍。しかし、それがまたリーフの弱点とも言える。氏が前面にでて制作した3作以降は、決定的な人気を得るソフトは出ていない。それはユーザーの要求するレベルが高すぎるためでもあるが、リーフ自身が様々な方向性を追及しようとしている点もあるだろう。それは問題もあるが、新しい面白さを作り出す可能性も秘めている。その結果が『まじかる☆アンティーク』のADV部分とSLG部分のバランスの良さに出ていると思うのだ。

一つ一つのゲームの時間をかけて作る。ブランドのイメージ、クオリティを優先するそのスタイルは、トップメーカーの一つの形としてふさわしいと言えよう。

今回はその中から、生涯で最高のADVと言いきる人も少なくない『痕』。そして、恋愛モノの定番を覆した『WHITE ALBUM』を詳しく紹介していきたい。

リーフと同人活動

リーフの特徴の一つに「同人活動との友好関係」というものがある。自分たちのゲームをネタにした創作物（同人誌など）を認めているということで、大手家電ゲームメーカーとは違い、メーカーのおおらかさを感じさせてくれる特徴だ（最近はちょっと微妙？）。

これは、リーフがまだ目立つメーカーではなかった時代を支えてくれたのが、同人誌やネットをやっているコアなユーザーで、彼らが盛り上げてくれたからこそ今のリーフがある、と考えているかららしいのだ。

まあ、リーフのスタッフ自身の中にも自分のサークルを持って同人活動をしている人が多く、また、リーフオンリーイベント（※）などには、スタッフ特製のコピー本を参加サークルに配ったりしているので、趣味も多少入っているのかもしれないが（笑）。

ともあれ、ユーザーの同人活動がリーフ人気を支える柱の一つになっていることは確かだろう。実際、コミケなどの大きな同人イベントでのリーフ系サークルの多さは目を見張る。

また、今年の春には自ら「こみっくパーティ」なるイベントまで開催。参加者の人数が尋常ではなかったため大混乱のイベントではあったが（笑）、リーフの同人層における人気の高さを実感できたイベントだった。

リーフ傑作選

初音のないしょ（'97年）

リーフアミューズメントCDの第2弾。自分たちのゲームをパロディ化した『LEAF FIGHT』が面白い。

To Heart（'97年）

リーフの名前を決定的にした名作。キャラクターの描写が秀逸で、萌え転がるユーザーを多数作り出した。

雫（'96年）

精神世界、病める心を描いたゲーム。電波系と呼ばれるテーマは当時のゲーム業界では斬新な内容だった。

（※）…リーフのゲームを扱った同人誌・同人ソフトが中心の即売会。ジャンルが限定されるので、来る人も少なくなる…はずなのに、ひと、いっぱい、いすぎ。

リーフ作品

今もなお輝く、18禁ADVの金字塔！

痕 ～きずあと～

輪廻転生、猟奇、家族愛、鬼伝説といった、様々な要素を融合した物語。そして前作『雫』よりもさらに洗練されたシステム。発売から4年近く経ってもなお、「生涯最高のADV」という人も多い。まぎれもなくパソコンゲーム史上、いや、ゲーム史上に残る傑作だ。

スキがないゲーム

ネットなどでたまに目にする歴代美少女ゲームランキング。まあ、名称は色々あるが、内容は要するに、これまで遊んだ美少女ゲームの中で一番面白かったものは!? というもの。一時の流行りに左右されず、かなり的確にユーザーの嗜好を反映させているものだと思うのだが、そのランキングでほぼ間違いなくトップ3以内に入っているのがこの『痕』だ。

4年以上前の古いゲームだけにCGは貧弱。物語が面白いといっても、ほかにもたくさんの物語の優れたゲームが登場し続けている。

しかし、それでも評価は揺るがない。むしろ、いまだに口コミによって、さらにファンが増えているような印象もある。これだけ、多種多彩なソフトが登場している業界にあって、何故、評価され続けているのだろうか。

それは「スキがない」の一言に尽きる。

ユーザーが美少女ゲームにハマる要素。システム、キャラクター設定、ビジュアル、世界観、物語、メッセージ、音楽…、そのどれもが文句をつけようがないのだ。

どれか一つを比べれば、ほかに優れたゲームはいくつもある。今となってはボリューム的にも貧弱だ。しかし、総合的にここまでまとまっている美少女ゲームは、ない。

だからこそ、「生涯最高のADV」と評するユーザーも多いのだ。

ただ、感動するから、ではないのである。

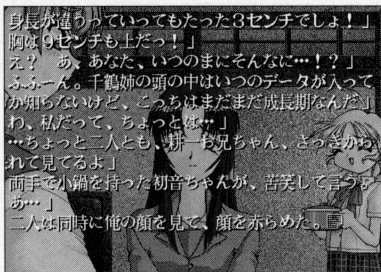
「自分」は人間ではないのか…？

別居中だった親父が突然の事故で死んで早一ヶ月。

せめて四十九日の間ぐらいはと、長い大学の夏休みの終わり、俺はかねてから予定していた旅行をとりやめ、田舎にある親父の実家を訪れた…。

主人公・耕一は、父親の実家である柏木家に来て以来、悪夢にうなされる。それは、人のやることとは思えない、残酷な欲望を顕にするものだった。その夢は次第に明確に具体的になっていく。夜道、そこに居合わせた人を殺し、そばにいた女の子をさらってしまうのだ。そして、その女の子は昼間、柏木家に遊びに来ていた、梓の友だちだった…。

長女・千鶴、次女・梓、三女・楓、四女・初音。柏木家の美人四姉妹に囲まれての、アットホームな雰囲気の展開から一変、物語はその大切な日常をあっさりと壊していく。

次々と起こる猟奇殺人。覚醒す

る鬼の血。自分はいったい何物なのか？　犯人は自分なのか？　次々と謎が生まれ、一つの答えを耕一が見つけたとき…、悲劇は起こった。目に入ったのは惨殺された千鶴、そして陵辱された楓と初音。呆然と立ちつくす耕一。その惨劇は、耕一にも降りかかってきた…。

すべてが綺麗にまとまっている

　実はこのゲーム、最初のプレイでは絶対にグッドエンディングにたどり着くことはできない。一回のプレイで物語が完結するようにはできていないのだ。繰り返しプレイすることによって分岐が増え、次第に事件の全貌が見えてくる仕掛けになっているのである。

狂気と隣り合わせの、暖かな日常。千鶴さんのボケっぷりがナイス。

　最初の千鶴シナリオで事件の概要、物語の内容を理解する。続いて、楓シナリオを解くことで前世の関係が伝えられる。梓のシナリオでは事件の犯人を突き止め、初音のシナリオで「鬼の力」の正体が明かされる…。

　また、犯人視点のサブシナリオが途中に挿入されるので、物語を立体的につかみやすくなっている。

　このシナリオを解く順番はある程度決められていて、誰が遊んでも物語の全貌をつかめるようになっているのだ。何度もプレイすることも、一度読んだテキストを飛ばす機能がついているため、まるで苦痛にならない。

　この物語を見せるシステムもうまいが、それぞれのシナリオで強調されるヒロインたちの魅力も素晴らしい。千鶴は家族愛を、梓は真摯な愛、楓は前世からの愛、初音はピュアな愛を、それぞれ耕一に与える。何もそこまでモテまくらなくても…という気がしなくもないが、事件の謎を解くという主題があるため、その愛が重たくならない。逆に物語のスパイスともなり、Hシーンの濃密な描写にも繋がっているのだ。

　世界観をわかりやすく伝えるシステム、キャラクターの魅力をさらに強くする物語、テキストが生きる落ち着いたCG・サウンド。

　無駄のないその構成は「完成度が高い」という、ありきたりの言葉を送りたい、数少ないゲームの一つなのだ。

リーフのゲームのほとんどに登場する、長瀬氏（別人なんだけど同じ顔）。今や、「長瀬一族」として親しまれております。

サウンドエフェクトへのこだわり

　文句なしに素晴らしいリーフサウンド。この『痕』でも様々なシーンで、物語を盛り上げている。和楽器を用い、日本の田舎の夏を感じさせる曲調が多く、聞いているとノスタルジックな気分になれるものが特徴だ。中には「鬼神楽」みたいな、格闘ゲームっぽい曲もあったりするけど（尺八の音を使ったメロディが超カッコイイ！）。

　そして、同時に感心させられるのが、サウンドエフェクト（SE）のレベルの高さだ。

　玄関を空ける音、門をくぐり夏の日差しとともに聞こえるセミの声、夜道を歩くと静かに響いてくる鈴虫の音…。そのどれもが、決して自己主張せず、しかし、確実にプレイヤーの耳に入ってくる。音そのものの完成度も高いが、その挿入の仕方が絶妙なのだ。

　筆者などは、冬にプレイしていたにも関わらず、鈴虫の音を聞いて「そういや、夏も終わるなあ」なんて自然と考えて、直後、そんな気持ちになった自分に笑い出してしまったこともあるくらいである。まあ、物語に没頭していたせいもあるけどね。

痕 〜きずあと〜 その世界を歩く

ネタバレ注意!

自らを演じる女性 ——柏木千鶴

耕一が見る悪夢。その理由を千鶴はすでに知っていた。柏木家に流れる「鬼の力」。それが目覚めようとしているのである。しかし、それは破滅への危険性も含んでいた。女性の場合は大丈夫なのだが、男性の場合、その力を制御できずに鬼に人格を乗っ取られてしまうことがあるのだ。耕一の伯父が自殺したのも、実は力を制御しきれないことがわかり、乗っ取られる前に自ら命を絶ったのだ。

「鬼の力」を発動させる千鶴。決意の裏にある彼女の本当の気持ちを思うと、悲しく、やるせない。

そのことを一人で隠し、母親役として、柏木グループの女社長として、家族を支える千鶴。そのためにいくつもの仮面をかぶっていたこと。それがシナリオの後半、明らかになる。

耕一が鬼の力を制御できないと感じたとき、千鶴は誰にも内緒で、耕一を河原に呼び出し殺そうとする。姉妹に迷惑をかけないため、一人で罪をかぶろうとして…。

「耕一さん…、あなたを殺します…!」

その背負ってきたものの大きさを理解し、また逃げられないとわかった耕一は、千鶴に抱きつき、殺してくれるように言う。死の直前まで、これからの千鶴の人生を想い続け…。

…という物語はバッドエンドの一つなのだが、家庭的暖かさを与えてくれた千鶴から死を宣告される衝撃、そしてそのあまりに切な過ぎる展開に、最も印象に残るエンディングとしてあげられることが多い。

なお、正解を選択すると、物語は「痕トゥルーエンド」「千鶴ハッピーエンド」の二つに分かれる。トゥルーエンドも悲しい話なのだが、それだけに、これらを見た後に達成可能なハッピーエンドは心からうれしい。このギャップがさらにキャラクターへの思いを強くさせ、「千鶴さんは俺が幸せにするよ!」と萌えあがるユーザーを多数輩出することになったのだった(笑)。

真摯に人を思いやる心 ——柏木梓

梓のシナリオでは、猟奇事件の真犯人が解明される。自分が眠っている間、無意識のうちに事件を起こしていたのではないとわかり、ホッとする耕一は、行方不明になった梓の友人・かおりを探すために捜査を開始する。

犯人と思われる人物の家を見つけ、乗り込む耕一と梓。そこにいたのは、伯父の事件を捜査している刑事の一人・柳川だった。柏木家の人間と同じく、鬼の力を持つ柳川。耕一と柳川は、鬼の力で精神をシンクロさせることができたのだ。いくつかあるバッドエンドではその鬼の力の残忍さを、強く認識させてくれる。

また、このシナリオでは梓の責任感の強さと真面目さが強調され、力強い女性として描かれるが、すべてが終わったハッピーエンドではかわいらしい一面を覗かせる。二人っ

時折、少しだけ見せる女の子らしい仕草。なにげに一番、かわいいキャラクター…だったりして。

きりになったとき、愛する人の前でのみ見せる愛らしさ。このあたりがツボですかな？（笑）

時を超えた想い
――柏木楓

鬼の力、「柏木家の血」の正体が解明される楓シナリオ。遠い過去、エルクゥと呼ばれる一族が人間を脅かしていた。このエルクゥが人間の言うところの「鬼」。その戦いの中、エルクゥの皇族四姉妹の一人が、一人の人間を救った。それがエディフェルと次郎衛門、現世の楓と耕一なのだ。

楓はそのことに以前から気づいていたが、自分が耕一に近づくと耕一の鬼の力が覚醒してしまうのではないかと、ムリにそっけない態度をとる。しかし、千鶴に「もう遅い」と告げられた楓は自らの心を開き、結果、耕一の過去の記憶を甦らせる。

その後、千鶴は耕一に鬼の力の正体を告げ、耕一が力を制御できるかどうかをテストするのだが、耕一は制御することができなかった。鬼の力を覚醒させた千鶴は意を決し、耕一を殺しにかかるが、そこに楓が立ちはだかって…。

過去の過ちを再び繰り返してしまう、という輪廻転生モノにはありがちな話ではあるが、それだけに馴染みやすい。「この気持ちを、あなたに伝えたかった…」という台詞は、バッドエンドを見た後だとかなり沁みるし、また、ゲームシステム上、最初にハッピーエンドを見やすいため、思い入れが強くなりやすいキャラだ。あと、Hシーンでリーフ伝統？の「ふきふき」を定着させた、という点も大きい（笑）。

過去の絆が二人の想いを強くする。それだけに、楓以外のシナリオをプレイすると、ちょっと罪悪感が…（笑）。

ピュアな心、純粋な愛情
――柏木初音

このシナリオで明かされるのは鬼の血、エルクゥの正体。それは過去に地球に不時着した宇宙人の生き残りだった。初音が伯父から受け取っていたお守りに導かれて、エルクゥたちの怨念が群れ集う場所、そして宇宙船が眠っている場所へとたどりつく。

しかし、初音の前世の存在であるリネットは、エルクゥを裏切った存在。エルクゥの怨念は亡霊として現れ、初音を母体とするため、耕一の体を乗っ取り二人に性交を強要するのだった…。

初音ちゃんは、全編通して、とにかく良い子として描かれている。なんでも台詞一つとっても厭味がでないようにと何度も修正されたそうで、おかげでスキのない良い子になってしまったそうだ。Hシーンでの「おにいちゃんからでてけぇ…」という台詞は、初音ちゃんのやさしさが痛いほど感じられます。そんなピュアな愛情に萌え転がったお兄ちゃん、とても多かったですね（笑）。

完璧なまでに良い子です。できれば、そのままでいておくれ（笑）。

心に残る家族の絆

最初は猟奇的な印象を与えるが、すべてをクリアした後にはヒロインたちの暖かい愛情が心に残る。聞くところによると、このゲームで表現したかったのは家族の『絆』。その、やさしく、けなげな想いはプレイヤーを包み込み、悲劇的な物語の中でいっそう輝きを増す。なればこそ、『痕』はいつまでも心に残り続けるゲームとなりえたのだ。

リーフ作品

早すぎた浮気ゲーム
WHITE ALBUM

プレイヤーには最初から恋人が存在する。その彼女を振ることによって初めて物語がすすむ構成は、当時、賛否両論だった。しかし、恋愛型美少女ゲームに慣れきってしまった今、改めてプレイしてみると、リーフの「物語」を作り出す能力の高さを感じずにはいられない。

システムだけなら普通のゲーム

このゲームに登場するヒロインは全部で六人。その中から好みの子を選び、様々なイベント等をこなして恋人になるのが目的だ。行動できる場所は、大学・喫茶店・TV局などで、目当ての子が登場しやすい場所に何度もいくのが攻略の近道。場所によって異なる一日に消費する体力を計算しつつ、11月から次の年の2月までの間を行動することになる。

…というのが、このゲームのシステム。ここだけを見ると、まったく、ごく普通のギャルゲーだ。

しかし一点だけ。主人公（冬弥）にはゲーム開始時から、あらかじめ恋人がいるという設定が、既存の美少女ゲームとは異質な魅力をつくり、また、ユーザー間で物議を醸す要因となった。

クリアするのが辛いゲーム

恋人である森川由綺は、アイドルのタマゴ。来る日も来る日もレッスンに追われ、冬弥とゆっくり話す機会も少なかった。しかし、周りの友人たちにも助けられ、またお互い励ましあいつつ、二人の仲は保たれていた。しかし、新しい環境、そして会えない時間は、少しずつ、確実に二人の間に微妙な隙間をつくってしまう。二人の関係はどうなってしまうのか…、というのがゲーム開始時の状況である。

こういう場合、恋人である由綺とは、アイドルと一般人という壁に苦しみつつも、それらを乗り越えて結ばれる…というのが王道だろうし、実際、このゲームで描かれる由綺とのハッピーエンドは心から幸せな気分になれる、素晴らしいエンディングだ。

ところがこのゲームでは、ほかのヒロインとのストーリー・エンディングもきっちりと作られている。由綺をフッて新しい女の子を選ぶ、という描写が、これでもかと言わんばかりに描かれているのだ。そのどれもが、ゲームを進めたくないくらいに辛く、悲しい。何しろ、ほかのヒロインすべてが冬弥と由綺との関係を知っている。罪の意識は主人公だけでなく、新たな愛しい人にも振りかかってくるのだ。特に一度、由綺とのエンディングを見た後だと、なんでゲームでこんな目に…と、思いたくなるくらいに辛いのである。

あえて描いた男女のドラマ

その点で拒否反応を示したユーザーも少なくない。また、ギャルゲーにおいて、ユーザーは主人公

に自分を投影させ、主人公に理想像を期待することが多い。しかし、冬弥は弱気で、優柔不断で、頼りない。由綺のことを信じきれずフラフラする冬弥と、ユーザーの気持ちをシンクロさせるのは難しいだろう。感情移入しにくいゲームになっているのだ。

しかし、ふと、考えたことはないだろうか。『ＴｏＨｅａｒｔ』などで先輩や委員長を選んだとき、幼馴染であるあかりは、いったいどんな思いをするのか？　応援する人がいなくなったら葵はどうなってしまうのか？　ギャルゲーがあえて無視している、考えてみれば当たり前の問題を、このゲームでは描いている。

ちょっとだけSLGっぽいところはあるけど、基本的にはADV。会話の選択がポイントだ。

そして、そこには不器用な男女のドラマがある。

「自分の欲望をぶつけ合う様子はこれまでのギャルゲーとは違ってリアリティがある」

という評価もあったが、現実はそんなに激しいドラマは起こらず、お互いがなんとなく察して、深い傷を受けない方向を考えることが多いと思う。そういう点では、普通のギャルゲーとはまた別の意味で、妄想の世界なのかもしれない。

しかし、それを無視して、ぶつかってしまう物語。内容・結果はともかくとして、ちょっと問題のある恋愛を経験をした人にとっては、このようなドラマを見せられることは、心に深くつきささるのではないだろうか。

ゲームでも、現実でも、避けて通る出来事を様々な形で描いたこのゲームは、これまでのギャルゲーとはまた違った男女のドラマを描いた、斬新な物語なのだ。

会話を積み重ねる、ということを感じさせてくれる「会話パネル」。物語とのミスマッチが惜しい。

もう少しシステムがよかったら…

ただ、惜しむらくはシステムが練り込み不足だったこと。

この点は制作者も痛感しているらしく、「元々はシステムメインのゲームだったが、途中からシナリオ中心のゲームに変わった」ということもあり、うまくまとめきれなかったようだ。

体力ゲージはあまり意味がないし、女の子と会うのがランダムのため、答えがわかっているのに攻略しにくいという点もいただけない。また、他人と会話する時に登場する会話パネル。単体では、会話の進め方次第で様々な話題を構成できるという点で面白いのだが、それがメインの物語とかみ合ってないのはツライところ。結ばれちゃった後で、相手の好みを聞いてどうするのよ…、というシーンが続出してしまうのだ。

たが、この失敗は確実に次に生かされている。最近発売された『まじかる☆アンティーク』は、ＳＬＧ＋ＡＤＶなのだが、この二つのジャンルの融合度はなかなかのもの。『ときメ○2』クラスとまではいかなくても、ほとんどのギャルゲーに見られるゲーム部分と物語部分の矛盾を、かなり良いセンで解決している。

その試金石となった点でも、また物語のテーマ的にも、『ＷＨＩＴＥ ＡＬＢＵＭ』は新しいリーフの第一歩となる挑戦的なゲームであり、改めて実力の高さを感じさせるゲームなのだ。発売当時、良い印象を持たなかった人も、機会があればプレイし直してほしい。

悲しき男女のドラマ

六つの辛い恋物語が奏でられる「WHITE ALBUM」。その中から、特に強い印象を与えるであろう緒方理奈と澤倉美咲のシナリオを詳しく紹介していこう。

…と、その前に、由綺の魅力を語っておきたい。やはり、これを知らないと本当の辛さは味わえないだろうから…。

健気で、そして一番かわいそうなヒロイン

由綺の性格で、最も印象に残るのは「健気さ」。

忙しい中でも、なんとかして冬弥と会える時間を作ろうとし、仕事の辛さは絶対に冬弥の前では見せようとしない。そして、冬弥にほかに好きな女性ができたとしても、悪いのは会えなくなった自分だと思い、「また、片思いに戻るだけだから…」と言ってみせる。

また、アイドルであることを忘れさせるような、どこか抜けた性格は、常に見守っていたいという気分にさせ、マジメで冗談を本気にしてしまう態度は、呆れつつも微笑ましい。

はっきり言って、何故、この娘を捨てなきゃいけないの？　ってなぐらい、良い娘である。

そして由綺シナリオの最後では、二人の仲を惑わせるような様々な出来事を経験し、その迷いを振り切った、成長した面を覗かせる。

「他に冬弥くんを好きになる子ができても、私、絶対に冬弥くんを奪ってみせるんだから…！」

こんな台詞を聞かされた後で、由綺ちゃんをフるシナリオをプレイするの、けっこう辛いッス（笑）。おそらく、このゲームで一番不幸なキャラクターでしょう。

ネタバレ注意！

やさしく、どこまでもやさしい存在
美咲先輩
「私って…ひどいやつ……だよね……？」

美咲シナリオでは、その「やさしさ」ゆえの辛い恋が描かれる。

誰からも好かれる、本当のやさしさを持つ美咲。冬弥もまた、好意を持っていたが、由綺が近くにいた時は、それほど大きなものではなかった。しかし、由綺の存在が薄くなるにつれて、美咲の存在は次第に大きくなっていって…。

ふとした事件から一線を越えた後も、美咲は由綺のことを気遣い、冬弥を避けようとする。これまでの関係を壊したくないために。そして冬弥もまた、友人の彰が美咲に密かに恋をしていることを以前から知っていたがために、また由綺のことも心のどこかに残しているがために、気持ちは決まっていたのに、踏み出せないでした。

しかし結果的に、そんな弱気な心を美咲は暖かく包み込む。お互いが後ろめたい気持ちを抱えつつ、でも、今はこの温もりを感じていたい…。彰、由綺を含めた、みんなが哀しむ結果になるとしても…。

そして美咲は最後に、自ら一番辛い役、由綺に真実を話すことも、進んでやってしまう。

そんな美咲が、たまらなくいとしく、そして自分の無力さを痛感するシナリオなのだ。

金網越しに向き合う二人。辛い現実を受け止める覚悟をした美咲さんを見るのは、悲しい…。

努力が結果につながらない現実 ——— 緒方理奈

「私、冬弥くんと寝たの…」

由綺の先輩であり、すでにトップスターの地位にある理奈。しかし、それは巨大な存在である兄・緒方英二（カコミ参照）あってこその立場だった。

そのことを理解し、アイドルとしての姿勢を常に失わない理奈。しかし、由綺の登場により、英二が、自分ではなく、由綺を中心に考えるようになっていく。それでも、なんとか努力を重ねて英二を振り向かせようとするのだが、それが不可能だと分かり、絶望を感じたとき、目の前にいたのは冬弥だった。

そのやさしく、業界ズレしていない態度は、ずっと業界にいた理奈にとって新鮮で、やがて惹かれていくことになる。また、冬弥も由綺のことが心配で理奈とともに英二と由綺を尾行するのだが、次第にアイドルではない、普通の女の子の表情を見せる理奈に惹かれていくことになる…。

ある意味世間を知らない、純情な女を自分のものにするというのはギャルゲーでは定番的なシチュエーションだけに、数あるシナリオの中でも比較的入りやすい内容と思うが、最後にとんでもない修羅場が待っている。

修羅場。二人の想いは二人で決着をつけるしかない。冬弥にとって、もどかしくも辛い時間が流れる…。

スタッフが全員帰ったスタジオに残る由綺と理奈。

「私、冬弥くんと寝たの…」

パシッ！

理奈が言い終わらないうちに由綺が平手打ちをする。大事なものを、冬弥を奪われた怒りに。

「初めて、他のものはなにもいらないと思ったのに…！」

由綺に平手打ちをお返しする理奈。

「それなのに、みんなあなたのものなの!?」

現場を遠くから眺めることしかできない冬弥。どちらに対しても何もできないのだった。

かくて、アイドル業界という、強すぎるスポットライトは彼女を傷つけ、理奈は引退を決意する。

由綺にもあり得そうな展開を、本来スターである理奈がたどる。それだけに、理奈の今後の人生をより楽しいものにしてあげたい、という気持ちは冬弥の中で強くなるのだった。

助演男優賞？ 緒方英二

大人の恋愛モノ…っぽい雰囲気のあるこのゲーム。それを演出しているのが、恋人・由綺のプロデューサーとして登場する緒方英二の存在だ。

常に余裕がある態度、そして冬弥と由綺の関係を見透かしたかのような台詞は、プレイヤーに「かなわないなあ」という印象を与え、由綺のシナリオの場合は、大きなライバルとして存在しているのだ。

また、ほかの子のシナリオでも、冬弥が由綺から離れようとしているのを察知して、さらりとキツイ一言を言うのだが、それは「そういう展開もあるさ…」と達観しており、どこかにやさしさも含んでいる。

また、ゲームの分岐点になるクリスマスの楽屋でのシーンでは、これから冬弥の身に起こるであろう出来事を予言するような台詞を語る。

制作者が語りたい台詞を語っているであろう彼こそが、このゲームの真の主役なのかもしれない…。

Text by 津田清和

COLUMN

リーフを支えるもう一つの顔

リーフサウンドへ捧げるバラード（笑）

リーフのゲームの感想につきものの音楽に対する賛辞。何故に、これだけ評価されるのか？　ということに関する、個人的ツッコミであります。

問答無用の賛辞の嵐

「音楽が素晴らしい」
リーフのゲームの感想を語ったとき、よく聞く言葉であります。でも、あまりにも頻繁にでてくるので、ちょっと妙な気がしないでもないのですが。
「このゲームは好きじゃないけど、音楽は最高だね」
「物語はハマれなかったけど、音楽はハマったなあ」
「ゲームは一回しかやってないけど、音楽だけは聞きまくり〜」
おいおい。

シナリオやシステムに関しては一言も二言も文句言うくせに、音楽だけはノープロブレムですかい。あんた、本当に音楽わかってんのー？　という気がしますが、実際のところ、文句ナシに素晴らしいですね、ハイ。まあ、私も具体的かつ音楽的理由はと聞かれたら「わかりません」なんですけど。
ともあれ、これだけのレベルの曲を毎回作り続けられるというのは、本当に凄いことだと思います。元々、リーフというブランドが音楽の外注などを受けていた会社だけに、積み上げてきた能力は相当なものなんでしょうなあ。あと、トップが音楽に強いというのもあるのかも。現場の決定権を持っている人の特徴ってのはゲームに出ますからねえ。

時代の流れとメーカーの努力

何故、リーフのサウンドは有名になっていったのか。
音楽的に優れているのは当然なのですが、他にも要因があると思うのです。
一つは、「ビジュアルノベル」ゲームだったこと。このテのゲームは「サウンドノベル」という言い方もされますとおり、サウンドが強調されやすい傾向があります。また、画面からの情報は「テキスト」がほとんどのため、その分、さらに音楽が記憶に残りやすいんですね。派手なアニメやＣＧ、声などが入ると、こうはいきません。その点、『雫』や『痕』は16色の貧弱なＣＧだったこともあり、音楽がプレイヤーの耳に入りやすかったと思うのです。あと、「感動する物語」の音楽ってのも印象に残りやすいよなあ。
もう一つは『Ｔｏ Ｈｅａｒｔ』発売時、Ｗｉｎｄｏｗｓがパソコンの標準環境になっていたこと。それまでのＰＣ—98時代では、サウンド機能は標準装備ではなく、また音源的にも貧弱なものが多かったため、パソコンゲームの音楽というのは目立たない状況でした。しかし、Ｗｉｎｄｏｗｓ時代になるとほとんどのマシンでＣＤ—ＲＯＭが実装。これ

は大きかったと思いますよ。美少女ゲームで音楽が良いと言われるゲームのほとんどが、Windows時代以降のものであるということが何よりの証拠でしょう。
　また、リーフについての説明（7ページ）でも書きましたけど、同人活動の活発さもあったかなあ。『WHITE ALBUM』の時期ぐらいから、同人CDというのが増えてきたように感じております。リーフ作品の音楽を思い思いにアレンジして、中にはプロの方も作っておられました。最近では、歌がついているヤツもあったりして、かなり驚かされております。
　と、自分の音楽的分析能力のなさから、環境的要因をいくつかひっぱりだしてみましたが、結局のところ、ゲームをプレイしてから数年経つというのに、「寝覚夜」を聞けばこれから起こる物語に惹き込まれ、「あなたの横顔」を聞いて妙に和んだり、「長瀬のテーマ」を聞くと、でたあっ！って思ったりするわけで。ゲーム内容と音楽がうまくシンクロしているからこそ、どちらも何度も繰り返しユーザーの記憶に甦り、そのものに対する「想い」が強くなっていくのでしょう。

CDDAによる生音源もいいけど、PC-98のMIDIで奏でられる音楽も秀逸。音切れがないので、こっちのほうが実はよかったりして…。

音楽モード
演奏中の曲　NO.06　楓
作曲・編曲　下川　直哉
選択中の曲　NO.19　鬼神楽
作曲・編曲　石川　真也
前の曲　演奏　次の曲

リーフのサウンドスタッフの力を感じさせる1枚。…えーと質問なんですけど、ボーカルの名前はどこかに書いてあるのでしょうか？

ぜひとも続きがほしい「ボーカル版」

　さて、リーフサウンドの特徴の一つは、ボーカル曲の存在。出世作の『To Heart』に主題歌・エンディングテーマがついたのが最初のボーカル曲ですが、当時ではかなり珍しいことでした。というか、18禁のゲームでちゃんとした曲つきのオープニングができたのは、これが最初だったんじゃないかなあ。実際、これ以降のゲームではけっこう、オープニング・主題歌等が入るようになっています。
　中でも『WHITE ALBUM』は、ヒロインがアイドルなだけにボーカル曲がなんと三つ。そのどれもがゲームの内容とうまく絡み合っており、心底「リーフってすげえなあ」と思ったものです。また、PS版に移植された『To Heart』の新しいエンディングも学生時代を思い出させてくれて、なかなか良かったですな。
　そんなボーカル曲だけを集めたアルバム「LEAFボーカルコレクションVOL.1」なんてのもあったりするのですが、一つだけ新曲がありまして、それが「あなたの横顔」という、あかりのテーマソングに歌詞をつけたもの。
　けっこういい歌詞で、それっぽい雰囲気が出ていたんですけど、個人的にはあかりの声優さんに歌ってほしかったなあ。下手でも（失礼。私は声優のことには詳しくないので、あくまで仮定の話として書いております）、そのキャラの声優本人が歌うほうがより思いれが入ると思うんだけどなあ。
　このアルバム、けっこう好調な売れ行きだったらしく、ぜひとも、調子にのってVol.2、3…と続けて欲しいものです。そして、マルチや先輩の歌が入るのだっ！（当然、声優さんに歌ってもらいましょう（笑））。

実力派メーカーが集う街

北海道ブランド

アボガドパワーズ リューノス

なぜか北海道に多い美少女ゲームメーカー。そして、そのメーカーたちはそれぞれが互いに競争し、時には協力してゲームを制作しているという。そんなメーカーの中から特に目立つ「アボガドパワーズ」とユニット「リューノス」を中心に、北海道メーカーを紹介していこう。

北海道組の中でも異彩を放つアボガドパワーズ

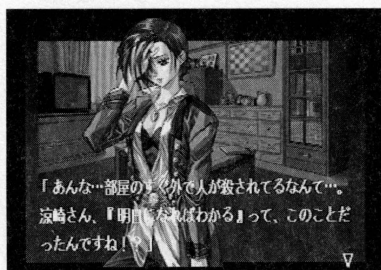
マンガ家には北海道出身者が多い、という話を聞いたことがある。調べてみれば確かに多い。いがらしゆみこや大和和紀、山本直樹に島本和彦といった顔ぶれが北海道出身者である。有名マンガ家500人をセレクトした「日本漫画家名鑑500」を見てみると、収録されたマンガ家の出身地1位は当然東京だが、北海道出身者は、大阪や関東近県などその他の府県を圧倒的に引き離しての全国2位である（ちなみに人口は全国8位）。理由としては、札幌で描いていた大御所がアシスタントを育てたから、とも、学校の漫研のレベルが高いから、ともいうが、詳細はよくわからない。

ただ、自由な気風や気候的な条件が、マンガを描くという作業に若者を向かわせたのだろう。札幌に美少女ゲームのメーカーが多いのも、そういう土壌がなせるワザなのかもしれない。

何はともあれ、エロゲー業界には「北海道組」と呼ばれるメーカー群が存在し、作風やスタンスこそ違えども不思議と結束が固いのは事実である（「北海道組」に関しては次ページのコラム参照）。その中にあって異彩を放っているのがアボガドパワーズだ。

第一作『つもバカ日誌』が発売されてから6年、オリジナルタイトルは5本。設立してからの年数を考えると、美少女ゲームのメーカーとしては寡作と言っていい。それでいてその作品は一部のファンから熱狂的に支持されている。

その特異性の理由は、アボガドパワーズのとるスタンス。ユーザーに媚びず、自らが作りたいタイトルを作るという姿勢を貫いている。そのため敷居は高いが、ハマる人はハマること間違いない。芸術家肌のソフトハウスと言えるかもしれない。

作風も硬派な側面を見せる。ア

サターンにも移植されて好評だった「涼崎探偵事務所」シリーズ第一作『黒の断章』。（写真はサターン版）。

ボガドパワーズの代表作「涼崎探偵事務所」シリーズ（『黒の断章』と『Ｅｓの方程式』の２作）や『終末の過ごし方』から感じるのは、体の繋がりが露わにする「現代の孤独」。エロ、グロ、タブーを総動員して心理の襞を描く文字通りの18禁作品が多い。たとえば「涼崎探偵事務所」シリーズは「クトゥルー神話」をモチーフにしたサイコホラーだが、タブーの描写にも挑戦している。

最新作として、足かけ3年を開発に費やしたというＲＰＧ『Ｄ＋ＶＩＮＥ［ＬＵＶ］』も好評だ。

地球最後の一週間を描いた『終末の過ごし方』。淡々とした日常から、心の綾を浮かし出す。

連帯する北海道の美少女系ソフトハウス

また、最近では「北海道組」のメーカーが積極的に連帯するという動きもある。もっとも象徴的なのが、リューノスというブランドの存在だろう。このブランドは、所属会社の枠を飛び越え、ユニットとしてゲームを制作するという理念を持ち、第一回作品として『フォークソング』という作品が発売されている。

このタイトルでは、企画は『Ｘ－ＣＨＡＮＧＥ』（クラウド）のシナリオを担当した八雲意宇氏（所属はデザイングループＲＡＤＩ）、原画は『終末の過ごし方』の小池定路氏が担当。そしてプロデューサーはアーカムプロダクツ所属の小戸田雄一氏が務め、ほかのスタッフも様々な会社から制作チームに合流しているのが、組織としての特徴だ。

もちろん北海道組に所属を限ったブランドではないようだが、『フォークソング』ではとりあえず参加メーカーの所在地がすべて札幌にあるのは興味深いことだ。小回りが効くからこそできた技であるわけで、たとえば東京や大阪のメーカー同士ではあまり考えられない状況だろう。

さて、ここでは、北海道のブランド、アボガドパワーズの『終末の過ごし方』とリューノスの『フォークソング』を取り上げたい。原画は同じなので、傾向も似ているように感じがちだが、それぞれにまったく違うテイストのシナリオが展開されている。比べてみるのもいいのではないか。

リューノス第一作『フォークソング』。普通の少年少女たちの恋愛を詩情豊かに描いている。

札幌に集中するソフトハウス

どう考えたって札幌周辺にはエロゲーメーカーが多い。

既に名前の出ているリューノス関連のメーカー以外にも、ブルーゲイルやメイビーソフト、ｘｙｚなどの大手がひしめいている。変わったところでは問題作『Ｔｈｅ　ガッツ！』で名を馳せたオーサリングヘヴンも札幌組だ。大手のメーカーに複数ブランドがあることを考えても、結構な数のソフトハウスが札幌在住ということに。理由としては少人数で制作できるため、独立しやすい＋札幌は暮らしやすい→老舗メーカーから独立した人々がそのまま住み着いた、という図式も成り立つが…。

ちょっと変わったゲームも多い北海道のメーカー。市場に刺激を与える意味でも、頑張って下さい。

リューノス作品

どこか懐かしい風景に溢れた町でハッピーになろう

フォークソング

どんな願いもかなえてくれるというヤッカ様がおわす地――神谷上（かみやがり）。ヤッカ様の社が見守っているこの町に住む少年少女たちがこのゲームの主人公。頬がゆるんでくるような、和やかで暖かい恋物語がここにある。

のどかな町で進行していく高校生たちのありふれた恋

『フォークソング』は不思議な手触りの作品だ。

主人公の「オレ」もしくは「僕」は存在しない。

お約束はない。

剣と魔法はないし、SFも「少し不思議」すらもない。

サイコや狂気もない。悲恋がなければ劇的な別離と再会もない。

淫靡な関係もないが、嬉し恥ずかし萌え萌えの甘酸っぱい学園生活という奴とも少し違う気がする。

その代わりにあるのは、フルート、クラリネットといった木管系やピアノを中心に、柔らかいトーンでまとめられたリリカルな音楽。やっぱり柔らかいタッチのイラストとテキスト。これらのパーツが構築するのは、日本のどこかにありそうでなさそうな田舎の町――神谷上（かみやがり）。

『フォークソング』は、この神谷上に住む6人の少年少女たちの、リアルでありふれた恋物語である。

何気ない会話の中に隠されたとてもとても大事なこと

本作のスタイルは普通のビジュアルノベルである。ただ、主人公に当たる存在は、六人の個性豊かな高校生たち。いつもつるんでいる遊び仲間だ。その中で出来上がりかけているカップルが、幼なじみ同士の陽太と美夏、不器用な道成に一目惚れしてしまった歩、クールな志帆と無邪気な透の3組だ。本作はオムニバス形式を取っており、ゲームの最初にどれか1組の話を選んで進めていき、その二人をハッピーエンドに導くのが目的になっている。

ザッピングしながら進めないといけないという、ゲーム性の強いビジュアルノベルではない。だが、舞台背景や時間軸は共通しており、全部やると「花見のとき、彼らは遅刻してきたけど、こういうわけがあったのか」といった具合に、いろいろなことがわかってくる。

選択肢自体は「主人公にこういう行動を取らせる」というよりも、「その場にいる誰かにこういうことをしゃべらせる」といった性質のものが多い。具体的には、

懐かしい町並みの中で、三組三様、自然体のラブストーリーが始まる。

A・美夏「言えばいいじゃない」、
B・志帆「ま、それはそれでいいんじゃない？」
といった感じ。

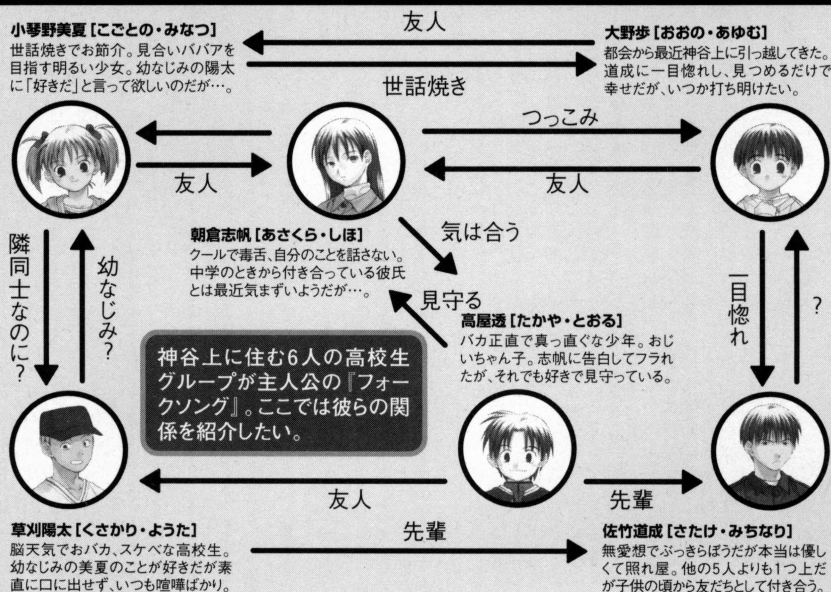
あからさまな選択肢ではないので、その場の雰囲気を汲み取って、話を一定の方向に持っていくように選択しなければならない。

この作品で重要なのは、雰囲気を感じ、詩情をかぎ取ること。町中の何気ない風景、友人と交わすどうでもいい会話の中に、何だかとても大事なことが隠されている。口ではめちゃくちゃなことを言いながらも、心の底で大切にしていることをお互いがわかりあっているようなほのぼのとした関係。「言葉に出さなくても伝わる」和風の思いやりがゲーム全体に息づいている。ムードを呼吸し、感じ取るという意味ではちょっとだけ少女マンガに通じる要素を持っているかもしれない。フラグの立ち方が曖昧だったため、わかりづらさが一部で不評だったが、ムードや行間を大事にする作品としてはこんなものではないだろうか。

全体を通しての印象は「和み系」。テキスト、音楽、絵。これらは強く自己主張するわけではない。ただ、存在感はしっかりとある。ゲーム全体に主人公がいないように、いい意味で「中心」が消えている。浸ると安心できて、一旦離れてもいつかまた帰りたい場所。尖ることなく、といって媚びることなく、飄々とした自然体でそこにいる。そんな作品だ。

カップルの事情だけではなく女の子同士の友達関係が丁寧に描かれている。

雰囲気を読みとらなければならない、微妙な選択肢が多いため、ハッピーエンドまでの道のりはやや遠い？

『フォークソング』人物相関図

神谷上の恋人達

本作は3組のカップルの恋がかなうまでを追ったビジュアルノベル。それぞれのシナリオがどんなシナリオなのかを紹介してみたい。

自然体のカップルたちのありふれた恋をハッピーエンドに導く。感動はしないけど、なんとなく優しくなれる。いってみれば和み系のラブストーリー。『フォークソング』で展開されているのはどれもそんなロマンスだ。自分は経験していなくても、その辺で友だちが繰り広げていそうな、少しうぶですれていない彼氏と彼女の物語。どろどろしていなくて綺麗なんだけど、少し生々しい。どんな恋模様が描かれているのかを、個別のカップルごとに紹介したい。

喧嘩ばかりの陽太と美夏。口論になっては仲直りの日々。喧嘩するほど仲がいい?

鉄壁の幼なじみ ～美夏と陽太～

スケベでおバカでお調子者の陽太と、世話焼きでお節介で明るい美夏。二人の家はご近所さんで、生まれながらのお友だち。実はお互いに想い合っているくせに、いつも喧嘩ばかりで二人の仲はまったく進展しない。人は彼らを鉄壁の幼なじみと呼ぶ…のはずが、花見で酒を飲んで酔っぱらった陽太が、美夏を押し倒して「好きだ!」と叫んでしまったことから、二人の関係がねじれてしまう。仲間はやきもきし、当人たちも今までにない溝に戸惑う。

薫「それを言うなら、幼なじみのあなたじゃなきゃ、草刈君だってそこまでムキになったりしないんじゃないの?」

美夏「でも……」

今後の二人はどうなる? というのがメインストーリー。

「筒井筒」という、幼なじみの恋を歌った和歌が入っている『伊勢物語』の昔から、幼なじみ同士はロマンスの王道。何とも思ってなかった家族のような相手が一気に恋愛対象になるという劇的な立場の変化が幼なじみ話の醍醐味だろう。それと同時に、当人以外の周り全員が二人の気持ちに気づいているのに、当事者はそれを認めようとしないコミカルさがあいまって、心の振り幅が広いお話になる。そこが見所だ。

美夏と陽太の話は『フォークソング』の中でも一番読みやすくて短い、ライトなシナリオである。

見つめている瞳 ～歩と道成～

横浜から転校してきた歩は、祖母と神社にお参りに行くときに道成と出会った。彼は転びかけた祖母に手を貸し、「なにやってんだ、お前は」と、ぼーっとしていた歩を叱りつける。そんな彼に歩は一目惚れしてしまう。

晩秋に一目惚れをして、その人が実は友だちの友だちだったと知ったのは、初詣の時。

奥手な二人の仲はほとんど進まない。でも、少しずつ、気持ちが降り積もっていって…。

美夏「ほんとに怖くないの？」

歩「ちょっと怖い気はするけど、でも、うん、本当は優しい人なんだろうと思うから」

自称「将来の見合いババア」ことお節介焼きの美夏が裏でいろいろ画策するものの、二人の仲はまったく進まない。

内気で恥ずかしがり屋、男性恐怖症の気があって、でも芯はしっかりしている歩。無愛想だけれど、本当は優しくて照れ屋の道成。この二人は似たもの同士の組み合わせだ。

2番目のシナリオは、奥手な二人の軌跡に合わせて、一番長いタームを取って描かれている。想いをなかなか打ち明けられず、出会ったのは晩秋、知り合ったのはお正月。六人でやった花見で少しだけ距離が近づき、夏祭りに告白して…。不器用な歩と道成の二人がゆっくりと近づいていく様が、丁寧に描かれている。

遅々として進まない歯がゆさは、まるで友人を見るような感じ。そういや高校時代、こんな友人がいたものである。

遠くて近い二人 ～志帆と透～

3番目のシナリオは、クールで毒舌でマイペースで、彼氏のことに関しては少し意固地な一面も見せる志帆。そして、頑固で正直者で、小さい体と大きな心を持っている透の話だ。

透「だからオレ、朝倉が好きだ。あ、でも、朝倉が他の奴のこと好きだっていうならそれでもいいぞ。オレが朝倉のことを好きなだけだから」

志帆「……それだけでいいの？」

透「他に何かあるのか？」

クラス一背の高い志帆と、背の小さい透。デコボココンビだけどなぜか仲はいい。そんな二人の出す答えは…。

6人で遊んだ花見の席の帰り、透は志帆に告白する。中学の時から付き合っている彼氏、久志がいる志帆は透の気持ちには応えられない。透は志帆のことが好きだが、自分の想いを強要することはない。ただ、まっすぐに志帆のことを見守り続ける。志帆は、透といるとき何故か自然と笑っている自分を感じて戸惑っている。

このシナリオは、志帆が久志のへの想いを吹っ切って、透の元へ行くまでのストーリーである。生々しい部分もあって、少し重たいエピソードだ。といっても、略奪や浮気といった、どろどろした話にならないのがこの作品の持ち味。どちらかと言えば、愛着はあるが体に合わなくなってしまった殻を脱ぎ捨てようとする、少女の成長の過程を描いていると思う。

微妙な心の揺れがテーマになっているだけに、ハッピーエンドにたどりつくまでが難しいシナリオだが、本作の中でも出色の出来になっている。

まとめ ～『フォークソング』の世界～

いろいろな会社に所属している作家の共同制作によって構築された『フォークソング』の世界。本作の真の主役は神谷上の町だと思う。モデルは島根県の松江近郊の町だというが（出雲だろうか？）、どこか懐かしくはあるけど、ノスタルジーが過度に強調されていないこの町が舞台であることで、本作の世界はちょうど居心地のいい温度を保っている。濃い味付けに飽きた人には遊んでみて欲しい。

透明感のある町、神谷上。神社の巫女さん、薫は長い間誰かを待ちながら見守っているようだが…。

アボガドパワーズ作品

終末――非日常と日常の狭間。そこに描かれる情景の意味とは。

終末の過ごし方 ~The world is drawing to an W/end~

あと7日で世界が終わる。それなのになぜか学校へ来てしまう不器用な少年少女たち。本作は彼らが「いい週末／終末」を過ごすために模索する話だ。黄昏が迫るとき、最後に人が求めるものとはいったい何だろうか…。

近づきつつある「週末／終末」哀しい日常の物語

あと7日、今度の週末に、否応もなしに世界は終わるとする。貴方なら、何をするだろうか？　略奪する。人を殺してみる。本能のままに行動する。それもいいだろう。好物を思い切り食べてみたり、買い物を気が済むまでしてみたり…いずれにしろ、今後の生活を守るために存在する秩序とルールを破棄し、刹那的な行動を取る人間が多いのではないだろうか。

『終末の過ごし方』は、確実に滅ぶことが確定した世界が舞台となっている。理由は明かされないが、地球は日曜日の夕刻までに滅亡すると全世界的に宣言された。異常気象で寒冷化現象が発生し、電気や水道などのライフラインは断絶し始め、各所では暴動が起きている。メディアは沈黙こそしていないが、徐々に途絶えつつある。魔王を倒す勇者も、地球を救える科学者もいない。地球は、というより少なくとも人類の文明は、確実に終わってしまうのだという。

そんな状況に陥ってすら、秩序と日常性の象徴とでもいうべき学校へ通ってしまう、ある意味で不器用な少年少女たちがいた。日常にしがみつくかのように淡々と授業を続ける教師と、学校に集まる生徒たち。パニックを起こすでもなく、かといって地球を救済する英雄的な行動に走るわけでもなく、表面上はクールかつ理知的に最後の1週間を過ごしている。「週末」と「終末」。「WEEK END」と「WORLD'S END」。簡単なダブルミーニングだが、深い。

本作はそんな彼らの「週末／終末」までの軌跡を描いている。スタイルだけはオーソドックスなビジュアルノベル。主人公が数人のヒロインのうちの一人と交流し、結ばれるまでのお話だ。だが、それ以外は異色な点が目に付く。

特色が多いビジュアルノベル

まず、地の文が「私立緑山高校・廊下。誰もいない廊下。カメラは横へとスクロールしていく」といったように、ト書き風に綴られていること。ところどころ、主

終末が近づいているにもかかわらず、学校へ通い続ける少年少女たち。非日常の中の日常がもの悲しい。

人公の視点以外の場所で展開するシーンも挿入され、全体的に映画のシナリオを意識した作りになっている。選択肢は主人公の行動を取るときに出るが、数は多くはなく、ポイントごとにしか存在しない。感情移入するというよりは鑑賞するタイプの作品だ。

それから、非常に短期間の話であること。話は月曜日に始まり、日曜日に終わる。創世記での天地創造時と同じ要領である。舞台はほぼ昼間の学校に固定されていて、土日はエンディングだ。そのためか全体的にテキスト量が少なく、やや短い、食い足りないという印象を受けたりもする。

さらにヒロインは全員眼鏡をかけているのも特徴的だ。主人公を含む男連中も眼鏡をかけていることが多い。発売当時はこの点が最大の話題となり、「眼鏡っ娘オンリーゲー」というキャッチを打たれていたりした。

ただ、プレイしてみて感じたのは、「巨乳オンリー」や「ロリオンリー」というような言い方をする時と違って、眼鏡っ娘に対するフェティッシュな願望を満たすためのゲームというわけではないということ。それほど眼鏡という要素が強調されているわけではない。いかにもお約束といった感じの、ガチガチすぎてコミカルな眼鏡っ娘のラインは外されている。

それでは作中で訴えられているのはどういうことか、というと、象徴に満ちた「現代社会の寓話」ではないだろうか。

迫り来る終末を目の前にして、自暴自棄になるでもなく、努力するでもなく、諦めて図書館にこもる緑。

耕野知裕 ［こうの・ちひろ］

「確実に死ぬって判っていながらそれに対して何もしないのは…自殺になると思う？」

本編の主人公。クールで無気力な高校生。学校へ来ている理由は「何となく」。「終末」直前、両親は海外出張に行っていたため、現在は一人暮らし。元陸上部だったが、足をケガして以来は帰宅部になっている。名前にコンプレックスがある。眼鏡。（ときどき着けたり外したり）。

宮森香織 ［みやもり・かおり］

「じゃあ、なぜみんなは笑ってられるの？　なぜ泣いたりできるの？なぜ怒ったり悲しんだりできるのかな？　みんな、最後に死んじゃえば一緒なのに」

お嬢様で優等生と外部からは見なされている。自分でも周囲の期待にこたえるため、いい子を演じている。そんな自分が嫌いだが、それでも学校で授業を受けている辺り、業が深い。中2の時、知裕と付き合ったことがあるが、お互い気を使いすぎて何もなく自然消滅した。メガネ。

敷島緑 ［しきしま・みどり］

「放っておいてよ。なんにしたってあと3日しかないもの。ウソだってつき通せば最期には真実になるでしょ。だったら……」

知裕の幼なじみ。母親同士が友だちで、しょっちゅう行き来していた。今でも緑の母親は、親と生き別れた知裕を心配しており、知裕は煙たがっている。ひねくれ者。本が好きで、いつも図書館にいるが、読むのは遅い。香織に対抗意識を持っているが、知裕が好きかどうかは自分でもよくわかっていない。メガネ（好んで）。

竹岡多弘 ［たけおか・たひろ］

「母さんを殺した男を…失望させてやりたかっただけなんだ」

知裕の友人。開業医の息子で、お坊ちゃん気質が抜けないところがあり、何となく知裕を尊敬している。俗っぽい父親に対して反抗期真っ盛り。「母親を殺した」と思って恨んでいて、家にいたくないので学校へ来ている。とはいえ医者志望だったので、保健室の大塚留希を手伝っている一面も。留希への想いに揺れる。メガネじゃない。

「終末」の心象風景

（ネタバレなしだがクリアした人向け）

「眼鏡」が象徴する現代人の心理

このゲームの特徴といえば、ヒロインが全員眼鏡を着けていること。ただ、それは「嗜好」のための眼鏡ではない。本作の眼鏡は「象徴」としての存在だ。

一般的に「眼鏡っ娘」というと単に眼鏡をかけた人を指すわけではない。「スポ根少女」が単に運動神経のいい少女を指す言葉ではないのと同じように、性格まで含めた、トータルのイメージとしての眼鏡っ娘像がある。

一口に眼鏡っ娘といっても、理系・文系・お嬢様系・不思議少女系といろいろあるが、その根底に流れているのはコンプレックスだ。そしてそのコンプレックスゆえに、人間関係に自信がない。

基本的にギャルゲーでは、ヒロインが積極的に主人公と関わることを前提としている。その中で眼鏡っ娘は異質であることを存在意義としている。しかしこのゲームでは眼鏡っ娘が一般的だ。

一見真面目で、友だちも多そうに見える香織は「だから多分、自分が真面目だって確認をするためだけに、学校へは来てるの。ロボットと変わらない…こんなの、幸せなんかじゃない…」と語り、自分はいい子を演じているのだという。登場する人物がすべてこの調子で話が展開していく。これは何を意味しているのだろうか。

『涼崎探偵事務所』シリーズでは一貫して「現代人の孤独」「心の問題」を描き続けるアボガドパワーズ。それは、シリーズが違う本作においても例外ではない。

現代人はみんな、何かしらの不安を抱え、本当の心を隠している。日常生活でいくら友だちが多くて、華やかに暮らしているように見えても、本当は誰もが、仮面をかぶっ

終末を前にして、モラルがささやかながらも破壊され、人の心を隔てる壁が崩れていく。

最期はせめて愛する人と迎えたい。そんな想いを胸に、不器用な少年少女たちは恋をする。

終末論と人間

人間は「世界の終わり」を恐れ、畏れてきた。ガキの頃、あんなに怖かった「ノストラダムスの大予言」を始めとして、聖書の黙示録や北欧神話のラグナロク、平安・鎌倉時代の末法思想（少し違うが）、オウム真理教のハルマゲドン……。ハレー彗星がやって来たとき、人はチューブを買い求めた。「天が落ちてくるのが怖い」という杞憂の故事だって、終末論の一種である。もはや「世界の終末に惹かれているといってもいい。99年も終わった今、「終末」を語るのは少し恥ずかしいこととされているが、また流行るのだろう。

世界の終末を描いた作品は多いが、『終末の過ごし方』にコンセプトまで近い作品といえば新井素子の『ひとめあなたに…』（角川文庫）。あと7日で隕石と衝突して、地球は滅びるという設定のもと、恋人に歩いて会いにいく女子大生の狂気じみた旅を描くSFロマンスだ。強迫的な女性の情念が鬼気迫って描写されている。

始めがあれば終わりもあるという経験則が、僕らの心を終末に向かわせるのだろうか。

稲穂歌奈［いなほ・かな］

「でも。怖くて、悲しくって、泣きたいのは歌奈だけじゃないんだって。いろはセンパイも、ちひろセンパイも、やっぱり泣きたいんだって、そう思うんです。センパイも、世界中のみんなも……」

天文部所属。大村いろはの妹分。妹体質、子犬体質。知裕になつき、出会うたびに頭突きをかましてくる。メガネ。

大村いろは［おおむら・いろは］

「私が君を守ってあげる。この残酷な世界のすべてから君の事を守るの。私がこの世界でする——最後の約束」。

天文部所属。感情を表に出すのが苦手で、何を考えているかわかりづらいところがある。いつでも屋上で望遠鏡を覗いている。知裕と知り合ったのは、屋上へ天体観測用のマットレスを運ぶのを手伝ってもらったのがきっかけ。先天性の心疾患があり、ペースメーカーを埋め込んでいるが、電池が切れているのに入れ換えを拒否。メガネ。

瑞沢千絵子［みずさわ・ちえこ］

「——走って、走って、走る。楽しいことなんて何も無い。痛くて、辛くて、苦しくて…——でも、走らずにはいられないの。それが、私にできる唯一の事だから」

陸上部所属。何でもできる姉にコンプレックスを持っている。陸上で有望視され、重要な大会でリレーのメンバーに抜擢されたが、決定的なミスを犯した。終末が宣言された後も延々と走り込み続ける。校庭に現れる謎の風来人、シゲさんのことがひっかかっている。メガネ（大嫌い）。

大塚留希［おおつか・るき］

「キミの温もりのお蔭で、先生、ちょっと救われた気分だよ。寂しさにはどんな薬より、人の温もりが効くから…」

学校の保健医。長年付き合ってきた彼氏と最近別れた。終末の混乱に乗じて元彼から慰謝料として薬品を脅し取って来て、保健室で病院を勝手に開業している。元は外科医志望だったらしいが、医療の現状に関して、無気力に近い諦観を感じているらしい。酒好きのヘビースモーカー。メガネ。

て孤独に暮らしている。

目の前に一枚、ガラスを置く。瞳が見えない、本心が見えにくいということの象徴が「眼鏡」なのだ。本作においては、眼鏡は仮面と同じような意味合いで使われている。それは都市に住む現代人を表す共通コードだ。現代人はみんな眼鏡っ娘とも言える。

終末が浮き彫りにする心象風景のスケッチ

それともう一つの象徴が「終末」だ。あと1週間で終末がやってくるというのは確かに特殊な状況だが、つきつめれば我々も同じような境遇に置かれている。というのも、人間はいつ死ぬのか分からないからだ。明日には不慮の事故で死んでしまうかもしれない。我々は生まれた瞬間から終末を迎える運命にあるのだ。

それに、都市という特殊な環境が、生きているという実感を薄くさせる。そのことによって、生をリアルに感じられない我々の前には終末が立ちはだかっている。

それでも我々はやけにもならず、日常のモラルをしっかり築き上げている。誰もが終末を必ず迎えるのに、あたかもないもののように振る舞って。だがそこにはかならず無理が出る。そして生まれたひずみやゆがみ、孤独。それらに現代人は苛まれる。それを極端な形で露わにするのが「終末」なのだ。

眼鏡と終末の組み合わせは特殊な状況として映りがちだが、それは現代人の心象風景を表しているにすぎない。そういう現代をどう生きるのか。それがプレイヤーに託された裏のテーマだと思うのだ。

本当なら見て見ぬ振りをしていたはずの本心が明らかになった瞬間、世界は終わる。そのパラドクスが哀しい。

Text by 卯月 鮎

COLUMN

勝手きままに10傑選！
影の主役？
主人公たちの挽歌

目立たずともゲームの出来を左右する大きなファクター

プレイヤーが操作するのは主人公。そんなことは当たり前ですが、今一つ目立ってないのではないでしょうか？ まー、グラフィックがない主人公も多いし、名前を変更するプレイヤーも多いですからねえ。プレイヤーが操作する以上、変なキャラをつけちゃうとプレイヤーが引いちゃうし…ってなことで、まるで個性のないありふれた主人公キャラを用意するゲームも多いですな。

しかし、実際のところ、面白いゲームにはちゃんとした主人公キャラがいるんです。CGがなくったって、こちらの作り込みもまた、面白い美少女ゲームには必須なのですよ。

そんなわけで、勝手気まま個人的主観入りまくりのランキングを、某雑誌の某コーナーをパクリつつ（ファンなの）いってみよ〜。

一クセある男たち

10位は『ラブ・エスカレーター』のたかし。ヒロイン理恵ちゃんにフェラ覚えさせたりコスプレHしたりとやりたい放題しつつも、通常イベントでは友人との三角関係にアタマ悩ませるナイスガイ。実はDOSゲームで、Winゲームしか扱わないと決めているこの本の趣旨からはハズレるゲームなんだけど、その強烈なギャップが印象的なので無理矢理ランクイン（してみた）。

続いて「おじさん」（名前失念…というかあったっけ？）。でかすぎるナニに溜まった毒を放出するために、女の子を捕まえて養育して犯しまくるというヒドイ話…と思いきや、割とシナリオがうまくて、なにげな良作。

『不確定〜』の悪行双麻は久しぶりの剣○節が炸裂した格好良い主人公が登場。ただ、ユーザーの好き嫌いの差が激しく、また、最近○乃さんがあまりに活躍していなかったのでこの位置に落ちついた（ことにする）。

7位には『マニア倶楽部』の小太郎。リビドー得意のスカトロ知識を詰め込んだ設定もさることながら、『恋愛クラブ』で見せる小心者っぷりとのギャップは、ある意味、Hシーン以上のものがあるのでは？

続いては『ONE』の浩平。女の子との掛け合いの面白さがツボにハマると操作していてこれほど楽しい主人公はないよなあ。特に七瀬との会話は秀逸であります。これがラストの仕掛けをさらに強めることにつながっているのですが、消えてしまう設定には全面賛成できないので、この順位に下がってしまいました。

5位には個人的には近年で一押しの主人公、『夜勤病棟』の比良坂竜二。なにがなんでも女の子に逆恨みを持ってしまう捻くれた

根性、そしてスキを見つけると本気で容赦のない調教連発。その酷さと性根の悪さと一目で分かるヤバイ風貌に乾杯しつつ進呈。
　そしていよいよ登場の臭作様。遺作とどっちにしようかと迷いつつも、良く考えれば遺作は主人公じゃなかったね。デジカメなどのハイテク機器を使いつつ、女の子を落としまくる姿は、操作していて実に爽快（笑）。１時間で4発×αできる体力も含めて鬼畜系キャラナンバー1はあ・な・た♥

My best ranking

1位	ひろゆき「To Heart」
2位	たくろう「同級生」
3位	ランス「ランスシリーズ」
4位	臭作「臭作」
5位	比良坂竜二「夜勤病棟」
6位	浩平「ONE」
7位	河合小太郎「放課後マニア倶楽部」
8位	悪行双麻「不確定世界の探偵紳士」
9位	おじさん「My dear アレながおじさん」
10位	黒崎たかし「ラブ・エスカレーター」

主人公キャラのスタンダード？

じゃじゃんと3位にランクインはランス様！　出てくる女はすべて俺のモノ。元祖鬼畜系キャラとして、その存在感はバツグン。ゲームとしても面白いものばっかりだしねー。ただ、4以降はイマイチその鬼畜度合いは弱いよなー。ただの見境ナシのスケベキャラな面が強くなっている気がしないでもない。シイルとの関係もオチがついてる気がするし。でも、アクの強い主人公としては最も操作していて面白いキャラであろう。個人的には3のテイスト復活希望。
　いよいよ第2位は恋愛ゲームの金字塔『同級生』のたくろう。今になって思い返してみると実にありきたりに感じてしまうのは、それだけ、たくろうというキャラクターが真似されまくった結果なんですな。ケンカ強くてやさしくて、でも厭味がない。そりゃモテるわなぁ。当時はそれが美少女ゲームにおけるヒーローキャラ像だったのであります。業界に対する功績を含めつつ、2位を進呈。
　そして第1位はやっぱりコレだろう、『To Heart』のひ・ろ・ゆ・きちゃ～ん！（byあかり）。考えてみるとたくろうの発展系のような気がしないでもないが。今風のやる気なさげな態度、運動勉強どれをとっても特に目立つとこナシ。でも、女の子相手に見せるさりげないやさしさが、実にウマイ！（あえてこう言わせてもらう）。ユーザーが「こんな風にやって女の子にモテたい」という態度を見事に再現しているのだ。普通に考えれば、貴様それでも高校生かと言いたくなるような淡白な態度なのだが（特にエロに関して）。アニメではそれが際立った）、そのスマートさは、操作するキャラクターとして満点であろう。

最初に登場した『1』では、非道っぷりが本当に凄かった…。『鬼畜王』ではナイスガイに思えなくもないです。まあ、ランスなりに成長したんでしょう（笑）。

ひかるちゃんにヒドイことしてるのが竜二。こんなイヤな顔の主人公もちょっとないよね…。

「泣かせる」ゲームを定着させたブランド Key

タクティクスで発売した『MOON』のカルト人気から、『ONE』の口コミによる大ブレイク。そしてKeyに移籍した後に『Kanon』で一躍、トップブランドへ。感動系、と言われるゲームの代表メーカーだ。

注目度抜群の新規ブランド

まず最初に、ここで言うところの〝Keyブランド〟とは、『ONE』『Kanon』のメインスタッフのことをさしていることを断っておきたい。

98年秋、美少女ゲーム業界、そしてユーザーをちょっと驚かせるニュースが流れた。

それが「『ONE』のメインスタッフが独立し、新ブランド〝Key〟を立ち上げる」というもの。

『ONE』は同年の6月にタクティクスから発売され、口コミから人気が次第にヒートアップ。その年、いくつかの雑誌で美少女ゲーム大賞を取るなど大ヒットゲームとなるのだが、この時期は丁度、その盛り上がりが目立ってきた頃だっただけに、その事件はユーザーの間でちょっとした話題になった。

Keyはすぐに HPを設立し、やがてそこの掲示板には多くのユーザーが集うようになるのだが、何しろKeyのゲームはまだイラスト以外は公表されていない段階。自然、話題は『ONE』が中心になるのだが、ゲームそのものが謎の多い内容だったこともあり、やたらに解釈論争が盛りあがったりしていた。

童話的な物語と極端なキャラクター設定

「感動系」という呼び方がある。文字通り、感動させる、涙を流してしまうような物語が楽しめるゲームのことをさすのだが、実際のところ、対極である『陵辱系』と比べて、そのタイトル数は少ない。というか、Keyブランド以外のゲームは、数えるほどしかない。

それだけKeyの存在が大きすぎるのだが、それはまた、ユーザーの声の大きさを表すものでもあると思う。

『ONE』の話題が中心だった頃から掲示板での盛り上がりは高く、それは『Kanon』の発売直後に頂点に達する（余談だか、共通のユーザーが多いと思われるリー

本当に凄い盛りあがりを見せたKeyのホームページ。読んでいるだけでも大変でした。

フの掲示板では、そちらの話題ばかりが続いてしまい、一旦、掲示板を停止するまでになってしまった）。

この〝熱さ〟ゆえに、一部では「カギっ子」などと揶揄されたりもするが、それはまた、『ONE』『Kanon』が多くのユーザーを強く掴んでいる証拠でもある。

そしてそれは、キャラクターの魅力よるところが大きい。

「感動系」という言い方をされるのを意外に思うかもしれないが、実際、いろんなゲームを見ても、人気が持続するゲームは物語だけでなく、キャラクターの魅力についてもユーザーが語りやすい内容であることが多いのだ。

特徴のある口癖、ちょっと変わった趣味、行動…。それは『ONE』から『Kanon』へとさらにパワーアップしていて、「うぐぅ」とか「あぅーっ」といった台詞が入った表紙のファンブックができることからも、ユーザーに特徴としてよく認識されていることがわかるだろう。実際にこんな女の子がいたら考え物というかおそらく腹が立つだろうが、そこはゲーム。「萌え」を記号化したものとして、ユーザーはとらえているのだと思う。また、物語自体が「童話」的な話であることも、そう思わせるポイントになっているのだろう。

ユーザーの期待に応えた傑作『Kanon』。夏に冬が舞台のゲームを遊ぶのは、ちょっと妙な気分でした（笑）。

どこまでユーザーをひっぱれるのか

感動させる物語と、それを彩る魅力的なキャラクター。

リーフのビジュアルノベル3作から形成されてきたと思われる、現在のメインユーザーが求めているものを完璧に揃えているからこそ、Keyはトップブランドとなり得た。

そして現在、Keyは新作『Air』を制作中。デモCDなどを見ても、今回も期待できそうな雰囲気が漂っている。受注だけで10万本を越えているという噂もあり、これはPC市場ではとんでもない話だ。

前作『Kanon』の時も延期を繰り返し、ユーザーをかなりヤキモキさせたが、今回も、ちょっと雲行きが怪しげ（笑）。この辺りに、独立につきものの弱体化が見れなくもないが、デモ等を見る限り、作品の内容そのものに翳りは見られない。願わくば、この本が出る頃には遊べますように…。

原点はここにあり!? 問題作『MOON』

企画を始め、ほとんどのスタッフが同じなだけに、『ONE』等を語る上でははずせないであろうゲーム。

しかし、一見するとその内容は同じスタッフが作ったとは思えないほど、まったく違った雰囲気がある。学校を舞台にしつつもどこか童話的な雰囲気があった『ONE』に対し、『MOON』では新興宗教団体が舞台だ。そこへ主人公の郁未は、母を救出するために乗りこんでいく…。

宗教団体に洗脳された家族を救いにいく、という内容はちょっとアブナイ印象があるが、実際にプレイしてみると、深層心理を描いた、辛く、痛い物語になっており、クライマックスの狂気的な展開は、嫌悪感を感じつつも、忘れがたい感想を抱かせてくれるのだ。

このように、斬新な試みを行った『MOON』だが、結局はあまり目立たずに消えていってしまった。しかし、プレイした人の心には強い印象を残し、それが『ONE』の口コミ人気へと繋がる、第一歩となっていく…。

Hシーンが多いです。『ONE』をプレイした後だと、かなり驚くかも。

Key作品

未完成ゆえの大傑作
ONE ～輝く季節へ～

口コミでその魅力が伝わり、大ヒットとなった『ONE』。どこか荒削りの感がある内容は、優等生的ゲームが評価されがちだった業界の中で異質の輝きを放ち、多くの熱狂的ファンを作り出す。ツボにハマると抜けられない、その魅力とは？

欠点だらけのゲーム

あえて書かせてもらえば、『ONE』というゲームは、ゲームとして未熟である。

画面構成はADVだが、基本的なシステムは、ビジュアルノベル系のゲームに近い。リーフのそれと同じようなプレイスタイルで、ゲーム的には、六人の女の子の中から一人選んでハッピーエンドを見る、というのが目的になる。

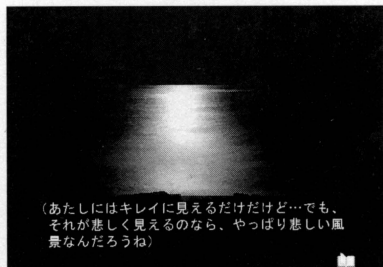
この場合、選択肢が目当ての女の子を選ぶための指針になるのだが、この『ONE』の場合、どれを選べば目当ての女の子のストーリーに入れるのか、イマイチ掴みにくいのだ。しかも、一つの選択ミスでクリア不可能になる場合も多く、またそのミスがすぐ気がつかないようになっている。これではいくらセーブポイントが30ヶ所あっても、どこがポイントになっているのかはわかりにくい。「ゲーム」の謎を解きにくいのだ。

また、感動する物語こそがこのゲームのウリなのだが、実際のところ、話の内容がよく分からないという人も多かった。全体的に説明不足で、どこか、ユーザーを突き放しているような印象すらある。

言ってしまえば「スキだらけ」の内容。

だが、それ故に『ONE』の魅力はさらに輝きを増した。

「スキ」があることで、自分なりの考えを入れることができる。家庭用ゲームでよく言われることだが、すべてにおいてリアルになった今のゲームよりも、単純な記号で作られて、その他の部分は想像で補ってきた昔のゲームのほうが思い入れが強い、という話がある。まあ、まるっきり同じというわけではないが、そういう面がこのゲームを、というより『ONE』にハマったユーザーの気持ちを、さらに強くする結果につながったのだと思う。

それ故に、口コミでの浸透力は高かった。インターネットの美少女ゲームユーザーへの普及率の高さもあった。また、同じタイプのユーザーが多いと思われるリーフから直前に発売された『WHITE ALBUM』が、これまでの

誰もが過去に見た記憶があるであろう、ありふれた、ある意味懐かしい景色を眺めながら、「永遠の世界」は語られる。

ノベル系のゲームとは異なったゲーム性、そして異質なストーリーだったため、一部のユーザーから敬遠されていた。偶然ではあるが、そういった層を取り込んだことも、多くのユーザーを獲得する結果につながったのだろう。

徹底した「泣かせる」仕掛け

泣けるゲーム。

『ONE』を一言で表せば、こう言えるのではないだろうか。とにかく、ユーザーからの「泣いた」という感想が多く、これよって「泣ける」という要素が、美少女ゲームユーザー間での、ゲームの評価基準の大きなポイントになったように思う。

このゲームの物語は、簡単に言ってしまうと、「愛する人との別れ」だ。悲しい物語の王道とも言えるものだが、それだけに「愛する人」の描写、そしてなぜ、主人公（プレイヤー）がその人を愛するようになるのか、という点が重要になる。

前者を印象づけるのが日常会話。学校生活内でのごく普通の会話、そして些細な出来事をとおして女の子の魅力が描かれるのだが、誰もが何かしらの欠点を持ち合わせており、最終的には、それを守ってあげるのは自分しかないと思わせるような展開になっている（カコミ記事参照）。

そして後者を感じさせてくれるのが、独特の世界観をベースにした主人公の脆い立場だ。

自分は本当に「この世界」にいるのか？　自分という存在感はあるのか？　その漠然とした不安は次第に大きく、そして確実なものとなっていき、主人公を「この世界」から消そうとする…。これはゲーム中、夢に時々でてくる「永遠の世界」（次ページ参照）が原因なのだが、少しわかりにくく、一回目のプレイ時は、何のことだかさっぱりわからない人も多いだろう。しかし、一度、ラストまでいくと（バッドエンドでも可）その答えが、おぼろげながら理解できる。そして、「この世界」に主人公

ちょっと問題？のあるヒロイン紹介

長森瑞佳

幼なじみで世話好きの瑞佳。毎朝、グータラな主人公を起こしにきたりと、メインヒロインにありがちな設定の女の子…と思いきや、主人公に対する気の使いようは尋常ではなく、主人公を見守るのが生き甲斐なのではないかと思わせ、かえってこっちが見守りたくなる。

椎名繭

不遇な家庭環境ゆえ、心の成長が止まってしまった繭。唯一の親友（？）であった、フェレットを亡くした時、主人公たちに出会い、社会に出ていこうと挑戦する。「みゅー」としか喋れなかったり、好きな物はとことん集めたりと、子供というよりは小動物みたいな女の子。

上月澪

こちらはなんと喋れないヒロイン。会話はジェスチャーと、スケッチブックに書きこんで行います。喋れないがために、小さい体でも精一杯、オーバーにジェスチャーする（テキストの）描写が秀逸で、素直に「頑張れ」といいたくなります。演劇部に所属しているという設定もウマイ。

七瀬留美

ゲーム開始時に転校してきた七瀬。主人公と出会った時は乱暴な態度を見せたが、学校にいる時は、おとなしい少女のふりをする。猫かぶって…と思うが、それは過去の極端な、あることに対する経験不足が原因。主人公は、そんな彼女の足りない部分を補ってあげられる存在になるのだった。

川名みさき

みさき先輩は、業界初と思われる障害者のヒロイン。なんと盲目の少女であります。障害者のハンデを感じさせない、ちょっと天然入った性格は、リアリティが薄いという意見もあるが、守ってあげたいという気持ちは最も強く感じさせてくれる。年賀状のイベントが素晴らしい。

里村茜

影のメインヒロイン、といってもよい茜。無口で幸薄そうな少女を主人公が気を使うことで次第に心を開いていく…、というありがちな展開なのだが、その原因となる過去にあった事件が、主人公の今の状況と似ているところがあるため、さらに主人公の思いを強くさせる物語が秀逸。

を留めておくためには、自分の存在を強く認識してくれる、その人との強い絆が必要なことがわかるのだ。
　それ故に女の子と仲良くなりたい、と思わせる。自分のためだけではなく、大事な女の子を守りたいがために…。

「永遠の世界」、とは…？

『ONE』の最大の謎である「永遠の世界」。この存在こそが、このゲーム独特の雰囲気を作り出す要因になっている。
　浩平（主人公）には、妹がいた。父親が亡くなっていたせいもあり、浩平は頼りになる存在として妹から慕われ、そして浩平も妹のことを大切に思っていた。
　そんなある日、父親参観日の通知がくる。過去に父親がいないために辛い思いをしたことがある浩平は、妹にはそんな思いはさせたくないと考え、変装して参観日に父親役としていく、と妹に言う。妹も、最初は驚いたが、次第にその日を楽しみに待つようになった。
　しかし、その直前、妹は入院してしまう。すぐに退院できるかと思っていた病気はなかなか治らず、何ヶ月たっても、退院することはできなかった。やがて1年経とうとする頃には、妹はすっかり痩せて、髪の毛もなくなっていく。
　不安な空気の流れる病室で、妹は「父親参観日、今日やらない…」と浩平にいう。そして二人だけの病室での、ただ浩平がベッドに寝ている妹を見ているだけの父親参観日が行われる中、妹の様態は悪化し、そのまま戻ってくることはなかった…。
　大好きだった妹を亡くし、悲しみに沈む浩平。「生きるということは悲しみに向かって歩くということだ」「それならば、ここに留まっていたい。みさおとずっと一緒にいたい」
　そんな浩平に、一人の少女が微笑む。「えいえんは、あるよ」…と。
　終わりが、つまり悲しみがない、永遠が続く世界に行きたい。
　その願いは、妹にも負けないくらい愛しい存在を感じたときに、10年の時を経て成就され、浩平の世界を覆ってきた…。

プレイするごとに明かされる謎

　普通の学生生活が続く展開から、ファンタジックな世界観にがらりと変わる。自分の存在が周りの人から消えていく、という話は、ついていくのはちょっと難しいかもしれない。
　ただ、前述したが、一度クリアすることで「永遠の世界」の存在は、ある程度理解できる。その上で再びプレイすると、一つ一つの台詞の意味が、誰が誰に対して話しているのか、次第にわかってくるのだ（ゲームが難しいのは、一回目のプレイではなるべくバッドエンドを見せようと考えたため？）。
　また、ゲーム中にヒロイン十数人しか人物が出てこない（CGで）のも、非現実感を強くさせる。
　そして何より大きいと感じたのが、「永遠の世界」のシーンにかかる音楽。不安で、寂しげなこの曲は、「どこかでみたような映像」と融合し、強いイメージをユーザーに与える。絶妙な演出と言えるだろう。
　また、蛇足だが、最初に不安感を感じたとき浩平が思う、「自分の存在感の薄さ」「存在をつなぎとめておく要素の弱さ」。これは最近、若者が事件を起こした時にワイドショーなどで言われる「透明な存在」というものに似ており、ゆえにユーザーの心に強く響いた…というのは、邪推し過ぎか。

消えていなくなるまでの4ヶ月の間、それに抗うようにして、ぼくはいろんな出会いをした。

謎の少女と交わした「永遠の盟約」。その世界が、突然、動き出した。

涙、涙のエンディング…

『ONE』の魅力。それは、ゲーム前半から中盤までの平和な日常とのギャップが激しいエンディングにある。その中から、いくつかピックアップしてみよう。

ネタバレ注意!

長森瑞佳

幼なじみからの脱却、という意味で中盤からドラマティックな展開になる瑞佳のシナリオ。罰ゲームで瑞佳に告白させられる浩平。普段と同じように、軽く流されると思いきや、瑞佳はその告白を受け入れてしまう。それ以来、態度を変えてきた瑞佳に対し、浩平は冷たくあしらってしまう…のだが、正直、やりすぎな気もします。しかし、そんな酷い仕打ちをうけてもなお、浩平を好きでいる瑞佳は、ラストが近づくにつれてさらに愛しくなっていく。

しかし、そんな瑞佳にも存在を忘れられ、絶望の中、街をさまよう浩平。交差点での待ち時間、向こう側に瑞佳を見つけた浩平は、辛い思いをしないためにも、無視して通り過ぎようとするが…

「みつけたっ」

後ろから抱きつく瑞佳。二人の想いの強さが、一時の再会を作る。たとえ一時でも、それは貴重な時間だった。

「笑顔で、いれていているかな、わたし」

微かに残る希望を繋ぎ止める二人。しかし、それもほんの一時のことだった…。

川名みさき

まず、年賀状のイベントが秀逸。目が見えないみさき先輩が、一生懸命書いた年賀状。慣れない手つきで書いている姿を想像し、そして最初は「ヘタな字だなあ」とバカにした自分に後悔し、泣きたくなってくる。

そんなみさき先輩も、春には学校を卒業する。これまでは自宅のそばにあって、目の見えた頃から良く知っていた場所だから通えた学校から、出て行かなければいかないみさき先輩。その前途を思うと、守っていかなければ…と思うが、浩平の存在は次第に消えかかっていった。それでも、なんとか繋ぎ止めようと、みさき先輩と一緒の時間を過ごす浩平。春の公園、アイスクリームを買いにいったみさき先輩が戻ってくる。しかし、ベンチで待っているはずの浩平の姿は消えていた…。

目の見えないみさき先輩は、最初、浩平がからかっているのかと思う。しかし、いくら話しかけても返事がなく、次第に不安になっていって…

「冗談…、だよね…?」

里村茜

過去に経験した辛い別れ。それは、今、浩平が消えようとしている状況とまったく同じだった。

消えていく浩平の存在。それは、茜の中からも消えかかっていく。せっかく、浩平に出会い、塞がっていた心が開き始めたのに、また同じ別れを経験してしまうのか…。

それが避けられないとわかった時、二人は、初めて出会った空き地に向かう。あの日と同じように、雨が降るなか、二人は背中を合わせてたたずむ。

「話しをしませんか…」

「…話…?」

微かに残る、しかし強い想いを胸に、二人は互いに背中の温もりを感じつつ、終末を淡々と待った。

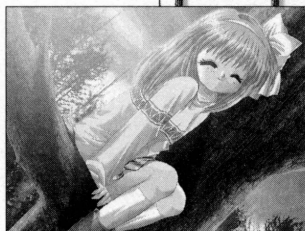
そして、ふいに茜が背中の温もりを感じなくなった瞬間、支えを失った傘が風に煽られて…。

みさき先輩の目には移らない、悲しい現実。先輩のつぶやきが、悲しく響く。

「…クラスメートの話です」。あくまで他人のフリをしようとする茜。『ONE』屈指の名シーンだ。

Key作品

ユーザーの期待に100%応えた傑作 Kanon

あまりにも大きくなりすぎた『ONE』を作ったスタッフに対する期待。しかし、それにこたえ、かつ乗り越えた『Kanon』。自分たちの作るべきゲームをはっきりと理解しているスタッフの力量を感じさせるゲームだ。

期待に応えることは難しい

業界で話題になった『ONE』メインスタッフの独立。その彼らの新ブランドによる新作が『Kanon』だ。前作が前作だっただけに、その注目度、期待度の高さは凄く、スタッフたちのプレッシャーは相当なものだった思う。

しかし、『Kanon』はその期待にこたえた。内容は「『ONE』のアンサーバージョン」という評価をされるほど、似たような雰囲気を持ちつつ、しかしゲーム的に遊びやすく、理解しやすい物語となっていた。

注目される中で、期待された方向性の作品で結果を出す。今になって結果だけ見ると、当たり前に思えるかもしれないが、あの過剰な盛り上がりに応えられる、ということはそれだけでも十分、賞賛に値することだろう。

ファンタジーであることを突き詰めた内容

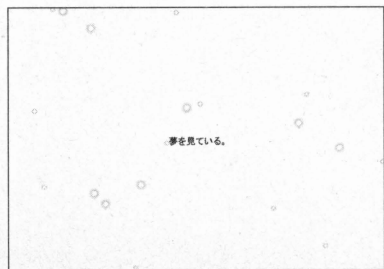
筆者の私見だが、「ギャルゲーは男性ユーザー向けのファンタジー」、と常々思っている。ユーザーである男にとって都合良い設定、キャラクター構成、萌えるCG等を詰め込んだギャルゲーは、「空想の世界（＝ファンタジー）」というより「妄想の世界」と言ってもいいほど、男にとって居心地が良い。そういう点で、良識のある方々から色々と言われたりするが、ユーザーを満足させるという点では、わかりやすく、優秀であると言えるのではないだろうか。

そして『Kanon』である。

これは、そのファンタジー性が極まった作品ではないかと思うのだ。

自分（主人公）以外の男性のことはまるで考えない態度のヒロインたち、現実社会では行わないような会話をする登場人物。これらは、どのギャルゲーでもわりと見られる傾向だが、『Kanon』のそれはとにかく極端だ。「うぐぅ」「ふぁいとっ、だよ」なんて口癖を持つ女性、いたらお目にかかりたいくらいである（多分、逃げ出すけど）。

しかし、それが許される空間が、このゲームでは作られている。

描かれるシーンは確かに現実世

雪の降る映像に合わせて、意味深な台詞が、ゆっくりと流れる。この台詞は、いったい誰のものなのか…？

界と同じなのだが、微妙に簡略化された風景描写・状況説明、時々挿入される回想シーンの演出、そしてそれらを盛り上げる音楽によって、「ちょっと違う世界なのかな？」という気分にさせてくれる。

　そう感じると、別にこういうキャラクターがいても変とは思わない。逆にキャラクターたちの魅力が強く感じられ、普通ではありえないのに、存在感を感じてしまうのだ。

　そしてそれは、制作者の確信犯である、と思う。

　美少女ゲームでは、都合の良い世界からなるべくリアルな方向に持っていこうとする風潮が強いと思う。「ホンモノの恋愛」を楽しませるために。しかしその中で、あえて逆方向に進むことを選んだのではないだろうか？

　『ONE』で方向性を示し、『Kanon』で完成させた。だからこそ、2作続けて、多くのユーザーに受け入れられたのだろう。そしてそこに制作者の、この方向性に対する自信が垣間見える。

ゲームシステムは、標準的なADV。選択肢次第で、どの女の子のシナリオに進むか変化するぞ。

わかりやすい物語を巧みに演出する

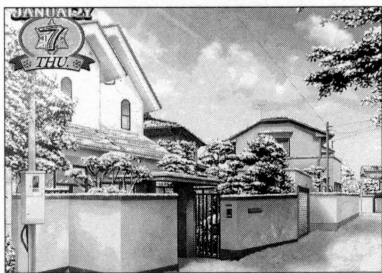
冬―、静かに雪の降る街―。

　7年ぶりにこの街に戻ってきた祐一（主人公）は、久しぶりに再会する幼なじみ・名雪と出会う。

　名雪の家に同居させてもらい、様々な少女たちと出会う祐一。7年ぶりに歩く街は、懐かしくも、どこか記憶がはっきりとしない。何かを忘れているような、不思議な感覚を祐一に与えていた。それは7年前に起きた、ある事件が原因なのだが…。

　この失ってしまった記憶を呼び戻すのが、このゲームの基本的な展開だ。五人のヒロインそれぞれに過去の事件、またはそれにまつわる「奇跡」が関わってくる。ネタをばらすと「なあんだ」と言ってしまうような単純な物語なのだが、前にも述べたような不思議な雰囲気と、曖昧な描写が物語をうまく演出している。

　それ故に、物語のあらすじは素直に理解でき、しかし、映像・テキスト・音を含めた仕掛けには大きく心を動かされる。

　感動系と呼ばれるゲームの、代表格たる所以がここにあるのだ。

背景のCGクオリティは凄い！　目立つことはなくとも、このゲームの雰囲気作りには欠かせない要素だ。

初回特典物語　～カノン砲～

美少女ゲームにはよく見られる、ショップごとで作られるオリジナル初回特典。この先駆者がアキバの超有名ショップ「メッセサンオー」なのですが、さすが老舗(?)。『Kanon』につけた初回特典はすさまじいものでした。

　それは「B全」サイズの巨大ポスター!!

　…ビビリました。そして大笑いでしたな。ゲームショップじゃないんだから、こんなものどこに貼れというのでしょうか？　ま、ユーザーの多くは普通のポスターをもらっても貼らないだろうけど。

　畳2枚分はあるのであろう大きさのポスターは、1メートル以上の長さのある箱に入れられて、『Kanon』発売当日はこの箱を肩に腰脇に抱えて持ち歩く人が多数おられたのでございます。

　そして、その見た目からついた名前が「カノン砲」。…キャノン砲とかけているワケですね。誰が命名したのか存じませんが、ナイスネーミング賞を差し上げたいと思います。

奇跡を呼ぶ物語―「Kanon」

ややネタバレ気味

1人1人にドラマがある『Kanon』。その物語をキャラクターの魅力と共に紹介していこう。

祐一が居候させてもらう水瀬家の一人娘・名雪。7年ぶりの再会でいきなり2時間遅れて「1時間遅れじゃなかったんだ…」と天然ボケをかます少女は、よくよく知ってみると、やっぱり天然ボケ少女。とにかく朝に弱く、いつでも眠ってしまう名雪。その寝言のレパートリーは見事である。

さて、そんな幼なじみ的雰囲気のある名雪との関係は、次第に親密なものへと変化していく。そして祐一は過去の出来事を思い出しつつあったが、どうしても思い出せない部分があった。「悲しいことがあったんだよ。心が、想い出を閉ざしてしまうくらい、辛いできごと…」と、名雪は静かに語る。

そしてある日。今も昔と同じように、名雪をからかってイジメていることをはっきりと思い出した祐一は、やってはいけないことをしてしまったこと、そしてそれにまつわる事件を思い出し、辛い過去と向き合うのだった…。

正しくは祐一が哀しんで名雪が慰めるべきなのに、祐一の記憶が曖昧なため、名雪はかえって傷ついてしまう。甦った記憶は、名雪を幸せにするのか？ それとも…。

冬だというのに、外でアイスクリームを好んで食べる、ちょっと変わった女の子・栞。見ているだけで寒くなるし、彼女もちょっと寒そうだったりする。そして学校をサボっているのかと思いきや、病気とのこと。見た目にはまるで病人には見えず、彼女の冗談かと思うのだが…。

学校で授業を受けることはしない彼女。しかしほぼ毎日、校舎までやってきてぼんやりと眺めている。そんな様子を気にかけた祐一は、ちょっとずつ、栞と遊ぶようになる。なんでもない、ごく普通のデートに大喜びする彼女。しかし、いつまでたっても治らない病気に不信を感じた祐一は、栞のクラスメイトであった女性から、栞が一学期の始業式にしかこなかったことを聞かされる…。

実は重病だった栞。しかも、その病気はほとんど治る可能性はなかった。

そんな彼女の、今を精一杯生きようとする様を側で見続けるのは辛く悲しい…というのはありがたな物語ではあるが、彼女の台詞の数々がとにかく絶妙。トボケた態度を印象付ける台詞は、改めて彼女の真実を知った後に聞くと、そこに隠された彼女の真意が見えて、切ない。

川澄舞

深夜の校舎で出会う舞。剣を持ち、一人たたずむ姿は、違う世界に迷い込んだかと思うほど幻想的で、祐一を呆然とさせる。その刹那、"なにか"に突き飛ばされる祐一。舞は、その"なにか"に向かって、剣を振る…。という、ファンタジー気味なこのゲームにおいてもなお、異質さを強く感じさせる舞の物語。

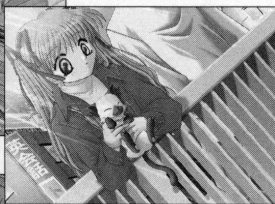
名雪「…うにゅう」

とにかく朝に弱い名雪。大量の目覚ましに囲まれてもビクともしません。立ったままでも眠ったりします。

雪が積もっている中でアイスを食べる少女。このゲームの雰囲気からして、最初、雪女かと思ってました。

祐一は、舞の体調を気遣い、その〝闘い〟を助けてやろうとする。また、普段の学校生活でも、一見、無口でそっけない舞が、実はやさしい人であることを知ってもらおうと、色々と計画をたてる。しかし、そのどれもがうまくいかず、やがては過去に何度か犯したように、昼間の学校でも剣を振るってしまい、それが舞の退学という事態を招くのだった…。

無口な少女につきものな不器用な性格。そんな舞を守りたいという、これまたギャルゲーでは定番の物語。しかし、舞の無二の親友であるさゆりの存在が、いいアクセントになっている。祐一を含めた三人が、お互いをかばいあう展開は、危なっかしくも微笑ましい。

←せっかくのパーティもだいなしに…。彼女にとって“魔”を討つことが、すべてなのか…。

↑ネコを歩道橋の上から落としてしまう真琴。普通の人間は、そんなこと、しないよね…。

←やはりあゆは「うぐぅ」に尽きる。タイヤキを食べるCGはとてもカワイイと思います。

沢渡真琴

登場するなり、いきなり祐一に襲い掛かってくる真琴。色々と問答したあげく、身寄りがないこともあり、水瀬家に居候することになる。とにかく祐一が憎い…のだが、その記憶以外はなくしてしまっている真琴。それでも、スキあらばと祐一を襲おうとするのだが、どこか幼稚な行動は祐一に見ぬかれ、軽くあしらわれてしまう。そんな日々がしばらく続いたのち、祐一はネコを拾ってくる。人間不信気味な真琴でも、動物なら大丈夫だと考えたのだ。しかし、そのネコに対して真琴のとった態度は人間とは思えないものだった…。

そんな真琴の態度の真実が次第にわかっていく後半の展開は、これまでのゲームでは見たことのない、ちょっと卑怯ではあるが、斬新な物語だ。なぜ、人間不信なのか。動物を粗末に扱ってしまったのか。祐一のことが憎いのか。そして、真琴という名前を、「真琴」が思い出したのは…。「あぅーっ」という、ちょっとバカっぽい口癖が、哀しく聞こえるラストが待っている。

月宮あゆ

初対面の印象は、はっきり言って「変」の一言。ぶかぶかのダッフルコートとブーツはよいとしても、背中に背負った羽付きのリュックが変。そして、たいやきを何度も食い逃げしては反省の色ナシで、とどめに口癖は「うぐぅ」。タイヤキを食べるCGはとてもカワイイと思うけど、なんとも妙な女の子だ。

会ってしばらくして、過去の記憶が甦る祐一。あゆとは、7年前に一緒に遊んでいたことがあったのだ。「なくしたものを探しているんだよ」というあゆに付き合い、商店街を歩き回る二人。何を探しているのか。それは大切なもの、というだけであゆにもわからない。

しかし、二人にとっては一緒にいるだけで、懐かしい思い出を振り返っているみたいで楽しかった。プレゼントを送ったこと、大きな木の下で遊んでいたこと。次第に記憶を甦らせる祐一。しかし、その先がどうしても思い出せない。

大事な、しかし、思い出せない何か。無意識のうちに記憶から消したくなるほどの出来事が二人の間に起こったのか？　その不安は二人にのしかかり、次第に暗い気持ちにさせていった…。

メインヒロインというべきあゆのシナリオは、ゲーム全体にかかるキーワード「奇跡」の正体を明かす大事なシナリオだ。クリアする順番で、このゲームの印象を大きく変えてしまうので、気をつけよう。個人的には一番最初か、最後をオススメ。

Text by 津田清和

独自の歩みを続けるKeyのサウンド

音楽に対するこだわりと自信

「美少女ゲームの音楽」において、リーフと双璧をなすＫｅｙサウンド。ここでは、そのサウンドについてあれこれと書いていきましょう。

整った舞台に登場したサウンド

そもそもなぜにこんなに騒がれるようになったかというと、まず、前ページのコラム（16ページ）でも述べたような環境的要因があるでしょうか。それに加えて、リーフによって築かれた音楽に対するユーザーの意識の高さ、というのは無視できないものがあると思うのです。そして、一人のスタッフの存在が大きかったと思います。

折戸伸治氏。

リーフで『雫』の音楽をメインで手がけたその名前は、当然、コアなユーザーには知られており、『ＯＮＥ』でその彼が作曲しているというのは、大きなポイントとなりました（すでに『ＭＯＯＮ』も作っていたけどゲーム自体、マイナーだったからねえ）。

いや勿論、音楽的にとても凄いのはわかっております。理由は述べられないけど（笑）。ただ、注目されるには、それなりのきっかけが必要でありましょう。

『ＯＮＥ』では、その場面ごとにマッチした曲調が好評になりました。曲自体が大きく主張することなく、物語をうまく盛り上げている、と。

ただしかし一曲だけ、曲のイメージが強く残るものがあります。

それが「永遠」。

物語の途中で挿入される「えいえんのせかい」。日常のシーンの繰り返しに突然入ってくる、まるで雰囲気の異なるシーンは、寂しげな映像・不思議なメッセージとともに流れる不安感を増大させる曲が、強くユーザーの心に残るのです。

実際のゲームでは、一回目のプレイではなんのことかわからないこのシーン。しかし、何度もプレイすると、ユーザーの心の中の「せつない」気持ちが大きくなっていく。ゲームのイメージを決定付ける意味でも、とても効果的な演出でありましょう。

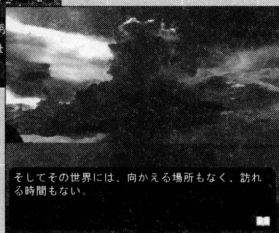
こだわりを詰め込んだアルバム

Ｋｅｙサウンドを決定的なものにしたのは、やはり『Ｋａｎｏｎ』でありましょう。初回版にゲーム中に使われている曲のアレンジアルバムを同梱するくらいですから、その自信と、そして音楽に対するこだわりの強さが感じられます。

"anemoscope"——風向計。

アルバムの中にある「生まれたての風」「風を待った日」「風の辿り着く場所」……。「風」を一つのキーワードとして、風が生まれてたどり着く場所を物語のハッピーエンドとする。そんな考えに基づいて付けられたタ

イトルだ。
　イントロダクションである「pure snow」から始まり、オープニングテーマである「Last regrets」へ。各ヒロインの曲を中心にアルバムは構成され、最後に「生まれたての風」で、一つの答えを出す。
　"こんな小さな風だって、勇気をもってる"そして鮮やかに、明るい未来を感じさせるエンディングテーマで締めるこの構成は、曲単体ではなく、アルバムとしての完成度の高さも感じさせてくれる見事なものだ。
　…と、マジメに書いてしまいましたが、こんなことをやってのけたメーカーは、ちょっとないのではないでしょうか。オープニングとエンディングのボーカル曲も、これまで美少女ゲームでは定番だった声優アイドル（笑）っぽい人がが唄うような曲ではなく、声も楽器の一部のように聞こえる曲調。ここにも、Keyらしいこだわりが感じられます。
　また、これらボーカル曲のアレンジを「I've　サウンド」というグループが担当。今や美少女ゲームのボーカル曲には欠かせない存在ともいえる彼らが、目立つ存在になってきたのは、ここからなんじゃないかなあ。
　ちなみに、次回作である『Ａｉｒ』にもオリジナルアルバムがつくとか。しかも、今度は海外、ロサンゼルスのパラマウントスタジオでアルバムレコーディングを行うという凄まじさ。ちょっとやり過ぎかなあと思いつつも、これだけのことができるKeyサウンドには、やっぱり期待したいもんです。

脚本の人が作っている曲も多い。Keyサウンドがゲームとうまくマッチしている、と言われる理由の一つだろう。

そしてその世界には、向かえる場所もなく、訪れる時間もない。

不思議な気分にさせてくれる曲、「永遠」。日常シーンとのギャップが激しいだけに、強い印象を与えてくれる。

Kanon ニューアルバム

　とあるイベントで販売されたCD。最初に発売されたときは、メーカーの予想を遥かに超えるユーザーが押し寄せ大変なことになっちゃったそうですが、まあ、それはともかく。
　その内容は、初回特典と同じボーカル曲2つとそのカラオケバージョン、そしてタイトル画面で流れる「朝影」と、主にあゆとの邂逅のシーンで流れる「冬の花火」と、エンドロールにかかる「Little fragments」と、オープニング曲のアレンジバージョンの、8曲で構成されております。
　「冬の花火」は個人的にもお気に入りの一曲だっただけに、かなりうれしいCDでしたが、一つ驚かされたのが、オープニング曲の男性ボーカルバージョン。これがまた、はかなげなイメージのあった元曲と違って格好良い！　…ああ、こういうヤツなら歌ってみたいなあ…、なんて思っていたら何時の間にかカラオケに入っているそうですね？　この仕事が終わったら歌いに行くぞっ！

Last regrets
Place of wind which arrives

常に守りに入らない老舗ブランド

アリスソフト

美少女ゲーム黎明期より存在するブランド、アリスソフト（旧名・チャンピオンソフト）。いくつかの大ヒットゲームをコンスタントに制作しつつも、様々な実験的なジャンルにも挑戦する、アグレッシブなメーカーだ。

10年以上のキャリアを持つ関西の老舗ブランド

美少女ゲームの世界は浮き沈みが激しい。1年も経てば情勢が変わり、流行りも変わる。新しいブランドが次々と出ては消えていく。そんな中で、10年以上美少女ゲームを安定して作り続けてきたのが「西の横綱」こと関西の老舗ブランド、アリスソフトだ。常に一定以上のクオリティの作品を安定してリリースし続け、現在もトップメーカーの一つとしてその名を轟かせている。

代表作といえばいわずと知れた『ランス』シリーズ（次ページコラム参照）や『闘神都市』などが有名どころだろう。

昨年では『ダークロウズ』や『ママトト』などが、ヒットを飛ばしたのが記憶に新しい。デジタル・メディア・ナビゲーター調べの99年PCゲーム売り上げランキングだと、ともに5万本前後を売り上げて7位と9位にランクインしている。美少女ゲームとしてはかなりの数字だ。

RPGやSLGを作り続けるアリスソフトのこだわり

アリスソフトの特徴といえば、まずはコンスタントなリリースペース。かっちりと年間スケジュールをこなしてくる。ゲーム業界といえばコンシューマ、PC問わず、度重なる発売延期がもはやお約束になっている。ソフトの生産能力が安定しているというソフトハウスは珍しい。その理由はアリスの作品に毎回かならずついてくる制作者の一言コーナー「アリスの館」を見るとわかるような気がする。ゲームを作ることが本当に好きな、和気藹々とした雰囲気が伝わってくるのだ。まさに「商品」というよりは「作品」だ。

また、その作品の多様性も特徴だろう。美少女ゲームとしては正当派のADVからRPG、SLG、ノベル系まで、数々のジャンルをフォローしている。看板の原画家はいるが、イメージはそれほど固定されていない。作風も純愛があれば鬼畜もあり、シリアス系もあればコミカル系もあるといったように幅広い。逆に、統一された作風がないことが特

昨年、大ヒットした『ダークロウズ』。恋愛モノから調教モノまで、ゲームのバリエーションは豊富だ。

徴であり、武器になっているともいえる。

そして、それにもかかわらず、全体に漂うアリスソフトらしい雰囲気は「エロゲーだから」と妥協せずに、ゲームとしても遊べるようにしているこだわりから生まれてくるように思われる。AVGや恋愛育成SLGが多い美少女ゲーム業界ではプログラムソースの使い回しも多いという。また、最近ではシナリオ重視のノベルゲームがもっとも人気があるジャンルだ。そういう状況下でアリスソフトはRPGや国盗りSLGとして遊べる作品にこだわっている。

そこからは「エロゲーだからどうこう」というよりも、「ゲームにエロが入っていた方がもっと面白い」というスタンスが感じられる。主要スタッフが長年移籍することなくゲーム作りに参加していることもあって、ユーザーにも顔の見える制作現場が確立されているアリスソフト。作り手自らが楽しんで作っているのがよくわかることが、ユーザーの支持を受け続ける理由なのかもしれない。

『夢幻抱影』。死を前にした富豪・久遠の物語。マルチシナリオでエンディングが多彩。

数多くリリースされる実験的なタイトル

一般に受け入れられる美少女ゲームを作り続ける一方で、アリスソフトからは実験的なタイトルもリリースされている。たとえば、一般作として発売された『かえるにょ・ぱにょーん』は、変な生物になってしまった王子様を守っておうちに帰らせるという、システム寄りの不思議なSLGだ。ほかにも、ビジュアルノベル以前からシナリオを読ませることにこだわった『アンビヴァレンツ』を出してみたり、ファンクラブ会員専用のソフトを作成してみたり。大メーカーゆえの余裕とも取れるが、守りに入らない「やりたいことをやっている」という姿勢には好感が持てる。

今回は王道のタイトルから少し外れたところから、ゲームシナリオが好評だった実験的な作品という観点で、壮大な恋愛ファンタジー『デアボリカ』と、和風の伝奇幻想譚『アトラク=ナクア』の2本をピックアップしてみた。ともにシナリオ担当はまだ美少女ゲームではそれほど多くはない女性ライターであったりもするのが興味深い。一時、入手困難な状況に陥っていたが、このたび廉価版で発売される。これを機に、手に取ってみるのもいいのではないか。

最近立ち上げた女性向けのブランド「アリスブルー」の作品、『隠れ月』。これも新たな挑戦の一つ。

アリスソフトの代表作『ランス』シリーズ

美少女ゲーム随一の有名RPG『ランス』シリーズ。とにかく鬼畜で異様に剣の腕が立つ戦士ランスとその奴隷シィル、そしてその他大勢、よりどりみどりの女の子たちで物語が展開される。第1作が発売されたのは89年、以来7作がリリースされている。特に最近作の『鬼畜王ランス』は自由度の高さが話題になった。マルチエンディングでやり込み要素も強く、コンシューマを含めたSRPGというジャンルの中でも最高傑作の一つという声も高い。シリーズの新作が待たれるところだ。

やり込み要素が強いことで有名な『鬼畜王ランス』。登場する女の子は70人とか。

アリスソフト作品

輪廻転生する恋人の魂を探して放浪する青年の物語

DiaboLiQuE

妖魔・デアボリカでありながら人間のために妖魔を退治し「同族殺し」と呼ばれるアズライトには、唯一心を許せた少女・レティシアがいた。しかし、自分への疑いに巻き込まれて殺されてしまう。アズライトは恋人を探し求めて荒野を彷徨(さまよ)うのだった…。

恋人の魂を求めて放浪する不老不死の青年の物語

不老不死の妖魔・デアボリカに支配される世界があった。人は虫けらのように狩り立てられ、殺されるしかない。そこに現れたのが、大剣を抱えて旅をする気弱な青年、アズライト。その正体は最強にして最悪、殺戮と怠惰を好む闇のデアボリカだった。しかし、何の気紛れか記憶を「落とし」、人間のために妖魔を倒す放浪者となっていた。とある村で彼は「生贄」として薄幸の少女、レティシアを差し入れられる。レティシアと心暖まる交流の末に、共に旅立つことを心に決めたアズライト。しかし、疑心暗鬼となった村人にレティシアは殺されてしまう。アズライトは彼女の魂の転生を信じ、人の世を彷徨する。

『デアボリカ』では千年にわたるアズライトの旅が全5話立てで描かれている。形式はADVだが謎解きはなく、基本的に一本のシナリオを読むのがメインとなっている。その代わり、テキスト量は相当なボリュームを誇り、膨大な登場人物の心の変遷が丁寧に書き込まれている。

穏和な青年と封印した力という二面性を持ちつつ、ひとえにレティシアを待ち続けるアズライト。アズライトの愛に戸惑いつつも徐々に受け入れる転生後のレティシア。自分を受け入れない主人・アズライトを憎む凶、桜姫と無邪気なその妹、月姫。傍若無人ながらも憎めない四人のデアボリカ。おそらくよそではそうそうお目にかかれない、個性的なキャラクターが揃っている。

エロゲーというより女性向けのおとぎ話!?

18禁のレーベルは「男性向け」という暗黙の了解がある。美少女ゲームというものは、多かれ少なかれ、男性のためのファンタジーであるだろう。鬼畜系にしろ純愛系にしろ、男性プレイヤーが容易に感情移入できるようにするためにすべての世界が形作られている。ユーザーのほとんどが男性で構成されていることを考えれば当然のことだ。しかし、『デアボリカ』は趣向を

アズライトとレティシアの心は少しずつ近づいていく。しかし、運命は彼女をアズライトの手から奪い去る。

異にしている。

主人公は美少女ゲームにありがちな元気で万能、高みから女性を選べる人物ではない。気弱で煮え切らず、一人の少女にひたすらこだわる、「女性的」とさえ呼べそうな青年だ。主人公＝プレイヤーという図式は本作では成立しない。

それよりも、『デアボリカ』からは女性向けのおとぎ話という印象を強く受ける。というよりむしろ「黒いアンジェリーク」（だからこそ「天使＝エンジェル」に対して「悪魔＝ディアブル」なのだろう）。愛した女性の魂を探し続ける不老不死の青年、という主人公の設定といい、輪廻転生する愛というモチーフといい、随所に女性好みの要素が取り込んである。

エロシーンは少ないため、既成概念の〝エロゲー〟を遊びたい人にとっては受け入れづらいだろう。実際に、発売当時はユーザーの賛否両論を呼んだ。ただ、物語を見るようなスタンスでプレイするなら、大きな魅力を持っている作品だ。万人に受け入れられる商品を目指すコンシューマに比べると、18禁のゲームでは制作者の情念がより濃厚に伝わってくることがある。『デアボリカ』からも、「この作品を創りたい」という思いがひしひしと伝わってくる。

『デアボリカ』を「エロゲー」とくくってしまうのはもったいないと思うのだがどうだろうか。特に白泉社系のマンガが好きな女性には遊んでみて欲しい、一種のファンタジーなのである。

アズライトはレティシアをひたすら探し続ける。その想いの強さは他人をも巻き込み、悲劇を呼ぶことになる。

『デアボリカ』プレイ前に これだけは頭に入れておきたい 単語集

- アズライト：主人公。別名「同族殺し」。最強のデアボリカだが、記憶を封印して世界を漂泊する。
- 火炎王：火のデアボリカ。アズライトをライバル視している。
- ゴルドー：光のデアボリカ。ロードデアボリカとしては新参者。
- デアボリカ：この世界を支配する魔族。殺戮を好む。血に拘泥せず、日光にそれほど弱くないヴァンパイアというイメージか。4種存在。ロードデアボリカは5人のみの最強のデアボリカ。24人存在する24デアボリカは強い力を持つ。ほかに力が劣る圧倒的多数としてモノデアボリカ、デミデアボリカが存在。
- 凶（まがき）：デアボリカの下僕。デアボリカが他の生物を殺すことで作成可能。知能があるものとないものが存在。主には絶対服従。
- ファトラ：雲のデアボリカ。火炎王を秘かに愛している。
- ほう祖：房中のデアボリカ。最長老。

とり氏独特の作品世界

女性シナリオライターの草分けがアリスソフトのとり氏。『デアボリカ』は彼女の作家性がもっとも先鋭化された形で表現されている。本作と同種のテーマを取り扱ったものとしては『アンビヴァレンツ』があり、シナリオ重視のゲームとして発売当時話題となった。また、とり氏がシナリオを担当したゲームには『夢幻泡影』『ママトト』『PERSIOM』等がある。独特の雰囲気や情感に溢れたシナリオを支持するファンも多い。

『アンビヴァレンツ』より。この作品で消化しきれなかったテーマを作り込んだのが『デアボリカ』だとか。

悪魔的な連鎖～『デアボリカ』を考察する

ネタバレ注意！

生まれ変わっても愛を貫く恋人たち

導入部分の第一話で、愛する少女を失ったアズライトは、彼女の魂を探して旅に出る。その後、2話「歓楽郷」で彼は娼婦ジゼルと出会い、彼女こそレティシアの生まれ変わりだと確信する。

だが、彼女からアズライトに言い渡されたのは拒絶の言葉。

「結局は、あたしの事が好きなんじゃなくって、あたしの前世が好きなわけでしょ？」

その言葉を聞いていても諦め切れずに彼女を見守るアズライト。やがて二人の心は少しずつ近づいて、ほのぼのとした共同生活を送るようになる。だが、幸せな生活は完膚無きまでに叩き壊され、アズライトは再び愛する人を失う。

レティシアの生まれ変わり、ジゼル。彼女は抱かれても何も感じない"人形"だった。

続く3話「永劫の別離の如く籠められた長い嗚咽をさながらに」は女戦士、菫青（キンセイ）と少年デューンの物語。折り返し地点ということもあって、今までのパターンとは少し毛色の違ったパートだ。ここで再びレティシアの生まれ変わりを失ったアズライトは4話「戀」で少女アリアに想いを寄せられるが、頑ななまでにレティシアだけを求め続ける。たとえその想いが悲劇を呼んだとしても。

そして、とうとう最後の「レティシア」が生を受ける…。

ここまでわかるとおり、本作の主題は輪廻転生だ。アズライトとレティシアは、たとえ生まれ変わっても純粋に相手への愛を貫く。

輪廻転生する魂というモチーフに隠されたもの

輪廻転生しても惹かれ合う、恋人達の魂。『痕』や『久遠の絆』、少し前だと『女神転生』や『僕の地球を守って』などでもテーマになった、人気のあるモチーフだ。起源は中国の古典やケルト神話に遡ると思われるこの素材は、なぜこんなにポピュラーになったのだろうか。

それは、人間が「偶然」に「必然」を求めるからだろう。恋に落ちた場合、その理由を人は求める。「フィーリング」「感性が合った」というあやふやな偶然よりも、必然であると信じたい。絶対どんなことがあっても二人は出会う運命にあったと考えさせてくれるツールが「運命の赤い糸」であり、この「輪廻転生」である。

「なぜその人をそこまで求めるのか？」という理由付けに、「前世からの恋人だったから」というロマンチックな思想はふさわしい。だからこそ「自分たちの出会いは間違いではない」という確認につながる。また、運命の出会いをまだ経験していない人に対しても「どこかに必ず結ばれる人がいる」という状況は夢がある。

ただ、「赤い糸」や「転生」はお話の中だけの話で、現実には子供を作

この世を支配するロードデアボリカたち。凶と呼ばれる下僕を従えている。

ることで体のフォルムは残せても、精神は絶対に残せない。しかしそれは同時に、出会いは一期一会、偶然の巡り合わせであり、不確定だからこそ切なくて価値があるという考え方を生み出す。その考えで行けば、転生はある意味「停滞」である。相手が既に決まっている約束された出会いは、保守的過ぎるのではなかろうか?

結局このコインの裏表はどちらが本当に幸せなのか、わからない。

このゲームには、エンディングが三つある。トゥルーエンディングはアズライトが物事を創造する力を得て、レティシアに転生前の記憶を保つすべを与え、輪廻転生を繰り返しても二人は出会い、愛し合うことが約束されているというものだ。絵に描いたような大団円である。

だが、あとがきによれば、当初はこちらの方が真の結末だったというエンドがある。それはもっとも過激な結末で、すべてが消滅した世界の中で、アズライトが自分の体を分解し「肋骨から」レティシアを作り出すというものだ。陰惨に受け取られるために結局甘いエンディングを用意したというが、タイトルの意味する「悪魔的」という言葉と合わせて考えると非常に深い。このエンディングはまるでキリスト教的な人間の創造、聖なる行為を連想させるからだ。

悪魔が神になり、記憶だけが輪廻するフリーキーで悪魔的な鎖を断ち切る。そこに全体が集約されていると考えることも可能である。と、ここまでは筆者が勝手に考えたことだが、こんな風にいろいろと考えさせられるだけのパワーがある作品だといえる。

アズライトとレティシアの恋は周りの人間を不幸に巻き込む。それでも止められない「悪魔的な恋」ともいえる。

独断と偏見の用語辞典(ネタバレ編)

アズライト
エロゲー界一エプロンの似合う本作主人公。

アズューラーン
アズライトの推定モデルその1。強大な力を持った残酷で気紛れな妖魔で「闇の公子」の通り名を持つ。タニス・リーのダークファンタジー「平たい地球」三部作の登場人物。

Angelique[アンジェリーク]
[1]仏語の形容詞。「天使の」「天使のような」の意。転じて女性名として使われる。
[2]『アンジェリク』(S&A・ゴロン著/講談社)。全26巻の大河ロマンス小説。ルイ14世の時代、貧乏貴族の娘・アンジェリクが、美貌と才知を武器に波瀾万丈の人生を送る。木原敏江の手でマンガ化もされた。
[3][2]にインスパイアされた要素も多々あると想われるコーエーの「ネオロマンスゲーム」。女王試験そっちのけで守護聖と愛を育むゲーム。

アンビヴァレンツ
ムアコック風の香りがする、本作の参考ソフト。輪廻転生や不老不死など、モチーフが多少共通している。

アン・ライス
米の作家。ゴシックホラーの女王。映画『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』の原作者。

クラヴィス
アズライトの推定モデルその2。『アンジェリーク』(光栄)の登場人物で闇を司る守護聖。ユーザー人気が高い一人。

タニス・リー
米の女性ファンタジー作家。ダークな作風、色彩感覚に溢れた艶やかな文体、同性愛描写などで、日本の女性ファンタジー作家に(もしかしたらトールキンよりも)多大な影響を与えた。

Diabolique[デアボリカ]
[1]仏語の形容詞。「悪魔の」「悪魔的な」。かのネットRPGの大ボス「ディアブロ」の語源。対義語は「Angelique」。
[2]本作。そこはかとなく『アンジェリーク』との相関性を感じるタイトルだが……。「裏アンジェ」?

ルイ
アズライトの推定モデルその3。『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』の語り手にして仲間の少女への愛や罪悪感などに悩まされる優しきヴァンパイア。

レティシア
ロリ娘。映画『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』のクロウディアのイメージが少し被る。

以上の項目とその内容は筆者の推定によるものであり、事実の限りではありません。

女郎蜘蛛と薄幸の少女が織りなす幻想的なタペストリー

アトラク=ナクア

黄色と、黒と、白と、赤。闇の底の高校で、真円の月が廊下をほの白く浸す。黒々とした山から来る風がグランドの砂利を吹き均す。その光景を、その音を、異界の住人以外は知らない。女が紡ぐ物語の名は『アトラク=ナクア』。

女郎蜘蛛が紡ぐ伝奇的な幻想譚

曰く、蜘蛛は娼婦である。

曰く、蜘蛛は男を殺す未亡人である。

そして曰く、蜘蛛は女の首吊り死体である。

すべてが蜘蛛にまつわる謂れだ。我が国ではクモの一種をその模様の派手さから「女郎蜘蛛」と呼び慣わす。世界でもっとも毒性の強いクモの一種は「クロゴケグモ」という名があるが、漢字を当てると「黒後家蜘蛛」。ギリシア神話によれば、蜘蛛とは女神アテナの怒りを買った機織りの名手、アラクネーの死体が変容したものだという。

かようにに蜘蛛は不吉で、女の匂いがする生き物である。

そして、『アトラク=ナクア』は高校に巣くう年経りた女郎蜘蛛と、幸薄い少女の交流を軸にした物語である。ビジュアルノベル形式で展開されるこの猟奇的な幻想譚は、蜘蛛の化生である女・初音によって紡がれていく。

獲物を狩るバケモノと幸薄い少女の交流

長年にわたる宿敵・銀（しろがね）との対決で深傷を負い、夜の八重坂高校へ逃げ込んだ女郎蜘蛛の初音。傷を癒すため、結界を張って学園を我がものにした彼女は、不穏な気配に気づく。校舎裏の物置で、奏子という少女が不良に輪姦されていたのだ。興を覚えた初音は、男たちを殺して奏子を助ける。そして翌朝。学園の中には制服に身を包んだ初音の姿があった。初音はまやかしの力で、転校生としてまんまと校内に溶け込み、獲物を狙う。初音が力を回復するためには、交わることで精気を提供する下僕、贄（にえ）が必要だからだ。初音はクラスメイトの沙千保やその恋人の鷹弘、鷹弘の妹、つぐみに狙いを定める。

一方、奏子は家族に顧みられることのない寂しい身の上であり、自分を救ってくれた初音に心惹かれ、側にいたいと願い出る。

「私はバケモノよ……わかっていて、側にいたいの？」

「あっ……比良…坂…さん。おはよう」
さらさらと音が立ちそうな髪を傾け、隣席の娘が柔らかく微笑んだ。
線の細い少女だ。

初音の一番最初のターゲット、沙千保。彼女を贄にするか、そのままにしておくかはプレイヤー次第。

比良坂初音
本編の主人公。齢数百という女郎蜘蛛。宿敵・銀との戦いで大きな傷を負い、八重坂高校へ逃げ込む。現在は学園の客にして主人。非情な顔と娘らしい気紛れさを持ち合わせる。

高野沙千保
初音のクラスメイトで清らかな心の持ち主。体が弱く、しばしば倒れることがある。生徒会長の鷹弘とは幼なじみで恋人同士。

渡辺鷹弘
八重坂高校の生徒会長で剣道部の部長。沙千保と妹のつぐみを大切にしている。

深山奏子（かなこ）
初音を慕う薄幸の少女。地元の有力者の娘だが、家庭環境に恵まれておらず、父親から愛されていない。不良に脅されており、悪い噂が立っているため、友人がいない。

渡辺つぐみ
鷹弘の妹で水泳部のホープ。おてんばで明るい少女。ブラコン。奏子と同じクラスで、彼女に同情している。

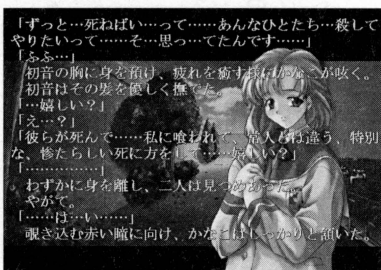
銀
初音と敵対する僧形の男。初音とは古い因縁があるらしい。やはり傷を負い、街に潜伏しているというが…。

「だって……先輩……暖かい…から…」

こうして夜毎に紡がれる、二人の奇妙な愛が始まった。

全体的な完成度の高さが独特の雰囲気を醸し出す

アトラク＝ナクアとは、クトゥルー神話に登場する「蜘蛛神」の名前である。本編にはクトゥルー色はないが、まやかしで現実を作り上げる初音は、高校という巣に君臨する神のごとき存在だ。

非情なバケモノとして、ターゲットを心理的に追いつめ、闇に突き落とす初音の「狩り」を縦軸、奏子との交情を横軸に、プロローグとエピローグを含めて全7章の物語が展開される。

初音を「姉様」と慕う奏子。ひとえに初音を想う様はいじらしい。彼女の心はどこへ向かうのか。

特筆すべきは全体的な完成度の高さ。導入部分から初音が贄を狩る各話、終章まで、息をつかせない。誰を贄にしたかどうかで途中の過程が多少変化するが、基本的には一本道だ。テキストを読むのがメインで、選択肢は少な目。この文章がかなり上質で、独特の雰囲気を醸し出している。ビジュアルノベルを読むと言葉遣いが気になることも多いが、本作に限ってそんなことはほとんどない。また、BGMは全体を通して饒舌なバイオリンとアコースティックギターという意外性のある組み合わせで統一されていて、聞き応えがある。

プレイ環境も親切で、各章ごとに登場人物の状況をリプレイ時に変更可能であるなど、ストレスなくシナリオに浸れる。そして語られる物語のテーマは「永遠」だ。

「永遠」に関する問い、そして各々の答え

ネタバレ注意！

同じテーマを変奏する登場人物の関係性

『アトラク=ナクア』では全編を通して初音に弄ばれる「贄」の話が展開され、それぞれが心に残るエピソードだといえる。だが、本作の大きな構図は初音と奏子、「永遠に棲む者」と「限りある命の人間」の関係に還元される。

蜘蛛は永く生きる存在。人を喰らうだけでは、心の飢えを紛らわすことはできない。「贄」という存在がいるのはそのためだという。

先ほども述べたとおり、この作品のタイトルは「蜘蛛神」のことを表す。不老不死で、学園の主で、永遠の住人である初音は、生徒や教師にとっての現実を紡ぎ続ける。初音は転校生として認識され、初音が喰らった人間はいなかったことになる。学校は一つの小宇宙であり、学生にとっては「人生のほとんどすべて」に等しい。その場を作り上げている初音は、もしかしたら彼らにとっては創造主に近いのかもしれない。

しかし、本作に登場する真の意味での「蜘蛛神」は、初音の宿敵、銀だろう。物語の冒頭で初音と相討ちになった僧形の男、銀の正体は、神代の時代からこの国に存在した大蜘蛛である。生贄に捧げられた初音を愛して女郎蜘蛛へと変えた、初音よりもさらに強大な力を持つ男だ。

銀と初音、初音と奏子の関係性は、同じテーマをカノンのように追いかけて変奏したものとして提示されている。

初音も奏子も、陵辱されていたがゆえに蜘蛛に興味を抱かせた。蜘蛛は陵辱した者を殺し、人間の娘を妹分にする。銀は初音に「兄様」と呼ばせ、初音は奏子に「姉様」と呼ばせた。そして、愛する相手を蜘蛛にした。すなわち「永遠」を与えた。

ここで違いが出てくるのが「永遠」に対する問いと答えである。永遠をいかにして過ごすのか。「永遠だからこそいい」のか「永遠は淀んでいる」のか。

おのおのが出した答えは異なっている。

「永遠」に関して出された問い、そして答え

銀は永遠に飽いていた。ゆえに初音を蜘蛛にして無聊を慰め、二人で止まった時を過ごそうとした。だが、それにも飽きると人界に子

「ええ…知っているわ……あなたが人型で、私が蜘蛛で…それでやっと、八分と二分。そのくらいの勝ち目でしょう？」
雨が。
二人の髪を少しずつ濡らせてゆく。
あの日と同じに。
違うのは、初音がひとの姿をしている事。
「銀……あなたは生きたいの？　死にたいの？　どちらなの…？」
「…………」
銀の左手が初音の頬に触れる。
初音の、長い爪を持った手は、力無く下ろされた。
「どちらでも……同じ事よ」

初音の仇敵、銀（しろがね）。神代の時代から生き続けるという、まさに「蜘蛛神」と呼ぶに相応しい人物だ。

勝手に解釈！名前に込められた意味

銀、初音、かなこ。この３人は名前も関連性を持っているのではないかと思う。以下推論。銀は初音の正体、女郎蜘蛛（コガネグモの別称でもある）と対応している。ちなみにシロガネグモも存在する。初音は元々の意味は「鶯などの鳥や獣の、その年の第一声」だが、歌舞伎「義経千本桜」に登場する重要な小道具である鼓の名前として有名。義経に、頼朝への決起を促すべく後白河法皇から下された。この作品の実質的な主役は子狐（とその化身）だが、初音の鼓はこの子狐の親の皮が張られたもの。親恋しさのあまり、奏でられる鼓の音を聞きつけて近づいてきたのだという。かなこの表記は奏子。「奏でる子」である。連綿とつながる２匹の蜘蛛の関係を考えると興味深いと思うがどうだろうか。

供を作った。そして、初音に告げる。「子供は変わる。だからこそ、面白い」と。銀は周囲を弄ぶことで、刺激を得ようとする。
　それを聞いた初音は、人里にいる銀の妻子を殺し銀に牙を剥いた。
「一人だけ、この永遠に放り出されてしまったら。そう思うとたまらなく不安になった」
　自らの手で停滞を打ち壊し、銀との間に「流れる時」を作り上げる。これが初音の「永遠」に対するひとつの答えだ。だがしかし、永遠を否定し、当事者以外の人間を弄んでいるという意味では銀と同じこと。
　そして、家族にも顧みられない薄幸の少女・奏子は、永遠を切望する。
「……姉様、私、贄になりたかった……退屈なんてしない、姉様のことずっと考えていられるなら、永遠だって欲しかった…」
　彼女にとっての永遠は、無私の愛に満ちている。だが、それは永遠を切望する「定命の人の子」が想像するだけの領域だ。
　物語のエピローグで、奏子は瀕死の初音に、蜘蛛の体と銀の精を受けて身ごもった子供を与えられる。奏子は永遠を手に入れたのだ。彼女は未だ生まれぬ子供と共に、穏やかに永遠を暮らすことを夢見て、眠りにつく。
　だが、奏子とその子供の間で今後築かれるであろう関係も、「銀と初音」、「初音と奏子」と同じテーマの変奏であるようにも見える。生まれた当初は、成長し、変化するものである蜘蛛の子供はまだ永遠の住人ではない。育ち切り、永遠を手に入れて、生き飽きた時どうなるのか。永遠に対する問題提起とリアクションは、ここでも繰り返される予感がする。
　作中では、「永遠」に関してどう考えるのが正解かは明らかにされてはいない。奏子の子供にしても、どのような答えを出すかはわからない。
　ただ、これだけは言える。『アトラク＝ナクア』は、蜘蛛の巣の中心から周辺部へと同心円を紡いでいく、二匹の蜘蛛の物語なのではないか、と。

初音はかつて、永遠を愉しんでいた。しかし銀のために「流れる時」を作り出す。

そしてかなこは永遠を手に入れる。その生涯が幸せなものになるかどうかは、誰も知らない。

蜘蛛女のささやき

　蜘蛛は女性的な文脈で語られることが多い。巣を作るという行動が、糸紡ぎや機織りといった、古来から女性の仕事として分類される作業を連想させるからだろう。布を作る仕事を蜘蛛になぞらえて語ることが多々ある。それに蜘蛛は雌の方が大きくて目立つ昆虫である。蜘蛛と女は切っても切れない仲なのだ。
　冒頭のギリシア神話もその中のひとつ。詳しく紹介すると次のようなもの。とあるところに人間の娘、アラクネーがいた。彼女は織物の名手として女神アテナよりも優れた腕だと村でも評判だった。アラクネーもそのことを鼻にかけていたため、アテナのプライドを傷つけた。そして実際にアテナと機織りの勝負をするが、結局アラクネーが勝ってしまう。激怒したアテナはアラクネーを辱め、彼女は首を吊って自殺した。その姿を見て哀れに思ったアテナは死体を蜘蛛に変えた。だから蜘蛛はいつまでも巣を作り続けるのだ（オウィディウス『変身物語』より）。

Text by 卯月　鮎

COLUMN

出し惜しみなしの絶倫主人公？一人でできるぶっかけカーニバル！

エロゲーの主人公はなぜか超絶倫で精液の量も尋常じゃない。それを指を咥えて羨ましいと眺めているだけでは男がすたる！　ここは己のチンポを女に咥えてもらうことを夢見つつ、ボクたちも多量の精液を放出しようじゃないか！

超絶倫大放出主人公になるには？

エロゲーのエッチシーンを見ていると、主人公は信じられないくらいにたくさんの精液を射出する場合が多い。どこから来たのかどこから出すのかターイムボカ〜ンって感じで多量に放出される精液。環境ホルモンの影響で精子減少が騒がれている中、ちょっと、というか、かなり出し過ぎである。しかも一日に二回三回は当たり前、抜かず三発だって朝飯前だ。

これはあくまでもゲームだから、と割り切ってしまうのは早すぎるぞ。そう、我々だって主人公と同じようにビュッビュと出してみたいのだ。あれだけの量をあんなに勢いよく出したら、さぞ気分がいいに違いない。そこで、そんなエロゲーの中の住人たちと同じ体験をするにはどうしたらいいのか、いろんな角度から考えていきたいと思う。

食生活の面から考えよう

まず、精液を多くするには食生活から変えていった方がいい。なんでも、亜鉛を多く摂取すると生殖機能がよく働くようになるらしい。アメリカなどでは、亜鉛不足の若者の23％に精子減少の傾向が見られている。

亜鉛を含む食べ物は、牡蠣（カキ）、ごま、豚レバー、煎茶などだ。また、ビタミンEも生殖機能によく働くと言われている。そのビタミンEが多く含まれているのは、ひまわり油、アーモンド、アボガドなど。つまり、毎日ひまわり油で揚げたカキフライを食べる習慣をつければいいわけだ。または、アボガドパワーズのエロゲーで抜く時はアボガドを食べてからプレイすれば、気分爽快。あー、そうかい。

精液の成分であるタンパク質を取るのも効果があるし、粘り気が多い物、たとえばオクラや納豆もいいらしいぞ。

睾丸を暖かくするのはやめよう！

次は生活面で精液を増やそう。調べたところによると、精液を作ってくれる睾丸は暖めると働きが鈍くなるらしい。むしろ冷やした方がいいとのこと。ブリーフを穿いている人は、さっそくトランクスに変更だ。いや、むしろこの場合はノーパンの方がいいので、是非ともパンツを脱ぎ捨てるべし。できることなら四六時中フルチンでいよう（捕まります）。

また、腹筋を鍛えると精液の出がよくなると言われている。みんなも勢いよく出そうとするときは、お腹に力を入れるよね。あとお尻かな？　お腹とお尻にキュッと力を入れ

て、ビュッと出してフルフルと体を震わせるのは、いつやっても気持ちいい。

さてその次にやるべき事は、日課のオナニーは欠かさずやろうってことだ。あまりやりすぎると赤い玉が出てきて打ち止めになるとか、一生のウチに一升瓶二本分しか出ない、なんてことも言われているが、そんなの迷信だ。安心して出しまくろう。これはなぜかというと、絶えずこういった排出を行うことによって、精液生産工場がそれに追いつこうとがんばってくれるからだ。もちろん、連続で出せば出すほど次回オナニーの精液量は減るが、経験値が上がって総合的な生産量はアップしているハズだぞ。

漢方薬、薬に頼ろう！

なんでも、精液生産によく効く漢方薬があるらしいぞ。たとえば牛車腎気丸（ごしゃじんきがん）。この漢方薬は、中国宋時代の漢方書「済生方」水腫門項に記載されている薬方で、精子の増加に役立ち、また下肢痛、排尿困難にも効くらしい。

八味地黄丸（はちみじおうがん）、補中益気湯（ほちゅうえっきとう）などといった漢方薬は受精するときに重要な、精子の運動率アップに役立つぞ。

次はあまりお勧めできないが、薬を飲むという手段もある。

抗ガン作用のある「セレニウム」。この薬を飲めば精子が多く作られるようになる。アメリカのノースダコタ州の土壌にはこのセレニウム濃度の高い地域があり、そこはやはりガン死亡率が低いらしい。ということは、やっぱりノースダコタ州に住む健康な男児は精子をピュッピュッとたくさん生産しているのだろうか？

この手の薬ではちょっと有名な「エビオス錠」。天然素材である乾燥ビール酵母が原料のこの薬は、すでに発売から70年も経っており、日本人に長い間親しまれてきた薬である。タンパク質、ミネラル、食物繊維を多く含んでおり、主に胃腸薬、栄養補給剤として使われてきた薬なのだが、何故か精液がどんどん作られてしまうという作用も持っている。試してみればわかるのだが、これがもう信じられないくらいに出てくるんだよな。性欲もちょっと増加するので、あまり飲み過ぎないように注意していただきたい。

以上、読者の皆さんもこれでエロゲーの主人公に一歩も二歩も近づいたと思う。今日からこれらのことを念頭に置いて、ゲームキャラには負けないようピュッピュと出して頂きたい。

アイルの『凌辱～好きですか？～』。主人公の放出する精液の量を三段階変えられる画期的なシステムを採用。画面は一番多い量を選択。缶コーヒー一杯分はあります。男も女も気持ちよさそう。

MEGAMIの『放蕩仙女～甘い汁の誘惑～』。精液は甘い汁っつーか、ただの苦い汁なんですけどね（飲んだことあるんかい！）。

人と人の結びつきの素晴らしさを饒舌なテキストで描く

剣乃ゆきひろ

Hゲームにおいて、制作者の顔が見える作品は数多い。その中でも、剣乃ゆきひろ氏の作品は、どの作品でも、氏の作品とはっきりわかるほど個性的だ。ここでは氏の個性的な作風について紹介していこう。

顔の見えるクリエイター

ゲーム制作者個人にスポットライトが浴びるようになった昨今、その制作者が関わったゲームを雑誌などでチェックしてゲームを購入する方もいるだろう（筆者はそうだ）。パソコンHゲームでも、似たところがあると思う。例えばエルフの蛭田氏、リーフの高橋氏といった制作者の作品は、いずれも「顔が見える作品」といえる。個性的な作風は、手がけられたどの作品でも感じとることができ、その作風を求めて購入してしまうのだ。

この特集では、主にメーカーやブランド単位で作品をとりあげているが、ここでは、顔が見える作品を送り出している制作者の代表格として、剣乃ゆきひろ氏の作品をとりあげ、氏の持つ作品の個性やテーマについて紹介していこう。（ちなみに現在は菅野ゆきひろに名前をあらためている。本稿では氏が剣乃ゆきひろの時に制作されたHゲームを取り上げていくので、剣乃ゆきひろで統一する）

視点の違いや時間にこだわった二つのゲームシステム

剣乃氏の名前がクローズアップされるようになったのは、シーズウェアから発売されたアドベンチャーゲーム『DESIRE～背徳の螺旋』から。「マルチサイト」というゲームシステムを用いて、別々の視点から物語を見せる、というこれまでのアドベンチャーゲームにはないものだった。

そして同じくシーズウェアから、マルチサイト第2弾として推理アドベンチャーゲーム『EVE バーストエラー』が発売される。この作品では、他方の主人公の行動が、もう片方の主人公に影響を与える構成になっており、マルチサイトをより発展させたものになっている。

『EVE』を手がけた後、『同級生』シリーズを擁するパソコンHゲームのトップメーカー、エルフに移籍し、シナリオ分岐型アドベンチャーゲーム『この世の果てで

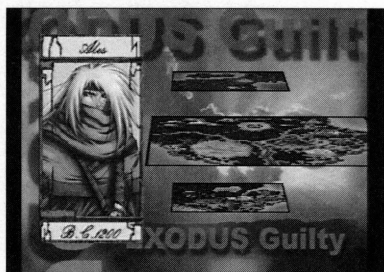
剣乃氏の代表作『YU－NO』。凝った仕掛け、壮大な物語。どれをとっても氏らしいゲームだ。

恋を唄う少女~YU-NO』を手がける。この作品は時間と空間にこだわったゲームシステム「A・D・M・S」が特徴だ。シナリオ分岐を視覚的に見せ、主人公が体験する様々な可能性の世界を描いた作品だ。

このように、剣乃氏は、ほかのアドベンチャーゲームにはない、新しいシステムを各作品で創造しているのだ。ここが剣乃氏の作風の特徴と言えるだろう。

共通するテーマは人と人の強い結びつきとその素晴らしさ

そして、3作品に共通するテーマは、「人と人の結びつきあう力の強さと素晴らしさ」と言えるだろう。特に『YU-NO』おいては、様々な女性との結びつきを通して、それぞれの女性と過ごした可能性の世界が主人公にとって確かなものとして描かれている。キャラクターにおいては、男性主人公のキャラクターの人物造形が魅力的なのも見逃せないポイントだ。口では屁理屈を言うが、相手に対する気遣いは決して忘れない。そしてある種のピュアネスさも合わせ持っており、ある意味、少年らしいキャラクターと言えるだろう。女性キャラクターにおいても単にHのために物語に組み込まれているのではなく、物語やテーマを描く必然の上で存在しているのも大きな特徴だ。

また、これは個人的な印象なのだが、Hゲームでは、Hシーンになると、その3秒前とは人格が変わったようなセリフになってしまうことがある。これはテキストでもH描写を盛り上げる、という制作者のサービスなのかもしれないが、主人公を同一視してプレイすることが多いので、興ざめすることがあるのだ。その点、剣乃氏の描く主人公はそれがほとんどなく、女性に対していたわりが感じられる描写やセリフなっている。そのため、違和感なくプレイできる。ここも剣乃氏の作風として評価すべきところだろう。

時代を巡る壮大な物語『エクソダスギルティー』。これまでと比較すると、少しツメが甘いかも…。

最新作は『EVE』以来、久々の探偵モノ

ユーザーの注目を集めた氏の3作品は、その後、家庭用ゲーム機に相次いで移植された。Hシーンは媒体の性格上、ソフトな表現になったり削除されてはいるものの、ゲーム自体の面白さは損なわれていなかった。そのため、移植されたゲームも家庭用ゲームのユーザーの間で好評を博し、ゲームデザイナー、剣乃ゆきひろの名前は、一気に一般のユーザーまで浸透していったのだ。

サターン版『YU-NO』が発売された後、剣乃氏は制作会社(株)アーベルを設立し、菅野ゆきひろに名前をあらためる。そして初のプレイステーション用オリジナルソフト『エクソダスギルティー』を制作する。現在、過去、未来という壮大な時間軸のアドベンチャーゲームで、3人の主人公の行動が各時代に影響を与えるゲームデザインがなされた野心作だ。

現在の最新作は、シナリオを手がけた『不確定世界の探偵紳士』。ここでは『EVE』以来、久々に探偵モノを扱っている。常にユーザーに話題を提供する氏の、今後の活躍を期待したい。

剣乃節炸裂の『不確定世界の探偵紳士』。主人公・双麻が、実に剣乃さんらしいキャラだ。

別々の視点から男女の人間模様を描き出す傑作ADV!

EVE バーストエラー

シーズウェアのマルチサイトシステム第2弾として発売された『EVE バーストエラー』。男女が織り成す綾と、一人の少女の切ない願いを描き出し、ゲームデザイナー・剣乃ゆきひろの名をユーザーに刻み付けた氏の出世作だ。

【まりな】ふぅ、これで場に統一感が生まれたわ。

『DESIRE～背徳の螺旋（以下、DESIRE）』に続いて、ゲームシステム、マルチサイトを採用した推理サスペンスアドベンチャーが『EVE バーストエラー（以下、EVE）』だ。

『DESIRE』では、物語を二人の視点でプレイヤーに読み解かせることで物語を立体的に見せる、いわゆるザッピングスタイルのゲームシステムで構成されていた。この『EVE』では、物語を二人の視点で語る構成は同じだが、お互いの行動が他方の物語の進行に影響を与えるようになっており、スイッチを切り替えるようにして物語を読み解く構成になっている。そのため、『DESIRE』と比べてよりゲーム性が高まっており、マルチサイトの面白さを発展させた内容になっているのだ。

マルチサイトが可能にした、物語と人物の奥行き感

主人公の一人、天城小次郎は、湾岸の倉庫に事務所を構える私立探偵。しかし、依頼はほとんどこず、開店休業中状態の日々をおくっていた。そこへ知人のジャーナリスト柴田茜から絵画の捜索の仕事を紹介される。依頼内容に若干の不審を抱くが、報酬額の良さに釣られて依頼を受ける。無事依頼をこなした後、不良に襲われていた、いわくありげな少女、プリンを助け、困ったことに家にいつかれてしまう。そんな中、絵画捜索の依頼人だった孔から電話がかかってくる。が、話半分で切れてしまう。妙な胸騒ぎを覚えた小次郎は、孔の自宅に向かったが、そこで見たものは、首を鋭利な刃物で切られた、見ず知らずの男性の死体だった。

もう一人の主人公は、国家機関に所属する法条まりな。まりなは、任務達成率99％を誇る凄腕の女性エージェントだ。その彼女にエルディア国駐日大使、ロス御堂の娘、御堂真弥子の身辺警護の任務が下される。しかし、任務開始早々、真弥子の部屋があらされる。そして、真弥子は何度も危険な目に遭ってしまう。これまで脅迫状が送られるだけで、実行には移されていなかったはずなのに、だ。なぜ、警護開始後から襲われるようになったのか。そして、執拗に真弥子をつけねらう本当の理由は何か。また、警護開始からちらつき始めたテロ集団の存在は何を意味しているのか……。

この一見無関係そうに思える二つの事件。しかし、小次郎とまりなは、ある連続殺人事件に関わりがあることを別々に知ることになる。そして、二人の物語は事件解決に向けて重なりあっていく……。

この二人に降りかかった別々の事件が少しずつ干渉しあって、や

がて一つの事件へとつながっていく過程は、推理サスペンスの物語の構成として非常にスリリングだ。物語の主人公たちは、お互いの事件について知らないが、プレイヤーは本作のマルチサイトシステムにより、二人の持つ情報を知り得ているためだ。例えば、プレイヤーが知り得ている情報を片方の主人公が知らずに行動している場合は、歯がゆい焦燥感を強く味わえるのだ。また、他方が解決したことを利用して、もう片方の主人公が新たな情報を知ることができ、なおかつプレイヤーは、お互い主人公が知り得た情報の補足と整理ができる。このように『EVE』は、二人の主人公をたてて、マルチサイトでプレイヤーに読み解かせることで、物語の奥行き感をプレイヤーに与えてくれるのだ。また、強くプレイヤーの感情を揺さぶる演出を盛り込むことを可能にしているといえるだろう。

「見る」「聞く」「話す」といったコマンドを使うスタンダードなADV。今やると、ちょっと面倒かな？

小説においては、別々の視点(例えば刑事の視点と犯人の視点)を組み込んで物語を描くことで、物語や人物の奥行き感を与える効果をねらった手法を用いることがある。あるいは原因と結果を逆に見せるなど、時間軸をバラバラに構成して、なぜそうなったか、原因を読者に深く理解してもらう構成の仕方もある。こうした小説的な手法を『EVE』はマルチサイトによって表現し、見事に生かしきっているのだ。

そして、このマルチサイトは、キャラクターの人物造形に奥行き感を与える効果もある。例えば、ある人物に対して、片方の主人公は温和な人物と感じた、というシーンがあったとする。しかし、他方は同じ人物にどこか腹黒いものを感じてしまう。つまりお互いの性格の違いや立場によって、人物の見方はいろいろあるというわけだ。このように、キャラクターを一人の視点による一面的なものではなく、二人の視点で多面的に見せることによって、キャラクターを複雑に描くことができるのだ。その点において、『EVE』は各登場人物の恋愛などの人間模様を、二人の視点で効果的に描き出している。また、そうした部分が、マルチサイトによってしっかり表現されていることも、『EVE』の面白さを一層引き立てているのだ。

このように『EVE』は、マル

その後の『EVE』

ここでは『EVE』発売後に制作、発売された、続編などを紹介していこう。
『EVE』は、その後、家庭用ゲーム機、サターン用ソフトとして移植され、20万本に近い好セールを記録。このサターン版ではグラッフィック面を強化し、有名声優陣による音声が追加されるなど、装いを豪華にした内容。ただしHシーンはオリジナルとは異なる処理がなされている(ソフトなH表現になっているとか、Hシーンは削除とか)。そのためか若干シナリオで噛み合わないとこもあるけど、まあご愛敬。そして、サターン版をベースにして新規グラィックを追加したのがWINDOWS版だ。現在『EVE』を購入するならこれがおすすめ(もちろんオリジナルの98版が一番だけど)。
『EVE』の続編としては、サターンとプレイステーションで『EVE～lost　ONE』がある。ここでは新主人公が登場し、小次郎とまりなはゲスト出演といった扱いになっている。そして最近ではプレイステーションで外伝的な作品『EVE ZERO』が発売された。ここでは『EVE』の時間より以前の小次郎とまりなの活躍を描いている。もちろん、マルチサイトの楽しみは健在だ。ゲーム以外では、CDドラマが3枚、キングレコードから発売されている。

このように、さまざまなものが発売されており、根強い人気を誇っている『EVE』シリーズ。ただし、これらの作品には剣乃氏は関わっていない。そのため、剣乃氏のテイストを感じるのはちょっと無理かも。念のため。

チサイトという、当時ほかのアドベンチャーゲームには見られない手法の新しさと、物語と人物の奥行き感の二つを獲得している。その点で、Hゲームという枠にとどまらない、プラスアルファの魅力を持った、現在でも色褪せないアドベンチャーゲームのマスターピースといえるだろう。

饒舌なテキストの妙味と魅力あふれるキャラクター

ネタバレ注意!

ここからは、より具体的に『EVE』の魅力を紹介していこう。小説の巻末に載っている解説、といった感じで紹介していくので、未プレイの方は、ここからの記事は読まずに、いますぐ『EVE』をプレイしてみてほしい。

さて、本作の魅力で、まず挙げておきたいのが、饒舌なまでのテキストだ。過去のアドベンチャーゲームだと「見る、調べる」といったコマンドを選ぶと「そこには何もない」が繰り返されたりして、興ざめに感じるところがあった（もちろん容量の関係でできないといった事情もあるけれど）。しかし、このゲームではそうしたところにも手抜きはナシ。各コマンドに対して、少なくとも3回は違ったテキストが出てくるのであきさせない（倉庫街での「空気座り」とかね）。

そして、その饒舌なテキストは、キャラクターを魅力的に描くことに貢献している。特に、主人公である天城小次郎は、剣乃氏の作品の男性主人公に共通する、相手の言葉を混ぜっかえす屁理屈を得意としながらも、相手の触れられたくない部分に立ち入らない。そして、その気遣いを忘れないキャラクターとして、たくさんの言葉を尽くして描かれている。それはHシーンにおいても同様だ（個人的には柴田茜とのHシーン。いたわり感じられてグー）。また、そうした部分は、ハードボイルド小説の男性主人公に多く見られるものでもあり、やさしさこそが人間の本当の強さ、といった部分がにじみ出ているといえるだろう。

脇役が引き立っている物語は、経験上、面白いものが多い。『EVE』もその点ではしっかり脇役キャラクターを描いている。小次郎との掛け合い漫才のようなセリフの応酬が楽しい二階堂進（途中で死んでしまうのが残念）。ツンツン怒った様が逆にかわいさを醸し出している氷室恭子。そして、最後までオイシイところをさらっていく鈴木源三郎（小次郎の救出シーンと、船底で娘のシリアを抱きながら死んでいく様はカッコよすぎ！）。このように、脇役キャラクターが魅力的に描かれているのも『EVE』の良さといえるだろう。

主人公の1人・まりな。シビアな物語の中で、さりげなくサービスしてくれるのがうれしい（笑）。

ハッキングのシーンは屈指の名場面!

本作の名場面をあげるなら、警察のデータベースにハッキングをするシーン。ここではゲームシステムと物語と演出、この三つがしっかり結びついて、マルチサイトシステムの醍醐味が遺憾なく発揮されていると言える、ゲーム中屈指の名場面だ。

この場面では、小次郎とまりな、二人が同時刻に同じデータベースへハッキングを仕掛けるわけだが、小次郎はパスコードがわからない、まりなは協力者がいないとハッキングができないという状況だ。ここでまりなは、同じデータベースへアクセスしようとしている人物をモニター上で見つける。それが小次郎だ。まりなは協力を求めて、

小次郎へメッセージを送る。もちろん、この時点ではお互いが誰かはわからない状態だ。ここでマルチサイトが生きてくる。知り得ない二人をプレイヤーがマルチサイトによって、お互いの行動を結びつけて、協力させるというわけだ。

　このハッキングシーンでの緊迫感は最高！　後10秒で爆発、といったタイムサスペンス的な緊迫感を醸し出しているのが良いのだ。コマンド総当たりのアドベンチャーでは、目の前に死が迫っていてるシーンでも、いろいろなコマンドを試していけば死は回避することができたりするわけで、それがわかっているとさほどドキドキすることはない。その点で、プレイヤーに緊迫感を与えるというのはなかなか難しいことだと思う（演出の仕方によっては可能だろうけれども）。だが、このハッキングシーンでは、お互いの顔が見えない状況での意志の疎通、ハッキングという犯罪行為に対する背徳感、そして自分たちが求める情報の収集、という三つの緊迫するものが交錯しているのだ。こうした緊迫感は、他のゲームでは味わえないものといえるだろう。

主人公の二人も良いが、脇役達がそれぞれ、良い味をだしている。一級のドラマにまけないくらいだ。

切ない存在、もう一人の主人公、御堂真弥子

　そして、本作の魅力として言わずにおけないのが、御堂真弥子、彼女の存在とその切なさだ。

　彼女は、父親という役割を持った、ロス御堂たちの政争の道具として生み出された模造人間だった。開発コード、人工ヒューマノイドμ−101が彼女の本当の名前だ。御堂真弥子という人物の歴史は、人からの借り物で、心の一部はかつての暴君だったエルディア国王。人の形をした器だった。そして、御堂たちに操られて殺人を犯していた…。

　そしてラスト。彼女の日記調の独白によって物語は幕を閉じるのだが、その胸の内の告白がまた切ない。この世に生を受けたときから孤独感を抱きながら生きてきた。しかし、そこへ法条まりなが来た。始めはうとましく思っていた真弥子だが、まりなの飾り気のない奔放な性格に、彼女を縛ってきた孤独な感情の糸がほどけて、まりなたちと居たいと願った。しかし、待っていたのは作られた存在、という冷たいまでの真実。

　彼女は最後にこうつぶやく。

「笑ってよ…ねぇ。そうしたら私、幸せになれる」

　聖書では神によって最初の人間、アダムとイブが作られた。そして禁断の果実を口にしたため、地上へと放たれる。真弥子も同じように作られた最初の人間、イブだった。彼女も国王という運命を捨てて、自ら野に駆け出そうとしたが、待っていたのは、人の手によって作られた道具、殺人を犯したという事実だった。生きる価値を見つけた瞬間にそれを否定された彼女。しかし、自分を温かく迎えてくれる居場所、幸せのありかを、まりなたちとの数日の交流の間に見つけた彼女は、強く強く生きたいと願った。その願いはプレイヤーの感情を締め付ける。

　人の手で作られ、いまわしい他人の心まで持ってしまった悲しい存在だった御堂真弥子。しかし彼女は人と人との絆の素晴らしさを感じて、最後を迎えた。ここが唯一の救いと言えるかもしれない。そして、ここで人と人との結びつきの強さという、剣乃氏が『DESIRE』から訴えている主題がこのラストで鮮明になっていると言えるのではないだろうか。

　このように、主題にしっかり結びついたラストで完結する『EVE』。そのラストの余韻は、現在においても瑞々しさを持ってプレイヤーに迫ってくる、良質なアドベンチャーゲームと言えるだろう。

剣乃ゆきひろ作品

人と人が結びつく力強さを謳いあげたADVの最高峰

この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

シーズウェアからエルフに移籍した剣乃氏の、エルフ時代における最初で最後の作品が『この世の果てで恋を唄う少女～YU-NO』だ。本作は、ゲーム性と物語のテーマがしっかり結びついた、ADVのマスターピースといえる、高い完成度を持った作品なのだ。

突然だが、もし、時間と空間を自由に行き来できるとしたらどうなるだろうか。例えば、今、目の前にいる彼女とは公園で知り合ったとする。そこで、知り合った時に戻って公園に行かなかったらどうなるか。彼女とは知り合わない世界がそこに誕生するだろう。さて、ここでふと疑問に思うのは、二つの世界ができるきっかけはどこにあったのか。それは、時間を行き来することができる自分という存在だろう。では、時間を行き来する自分は、いったいどこの時間軸の世界にいるのか…。そうした、時間と空間から考えられる可能性の世界をゲームデザインのレベルから捉えて表現し、人と人が結びつく強さとその素晴らしさを描いたのが『この世の果てで恋を唄う少女～YU-NO（以下、YU-NO）』だ。

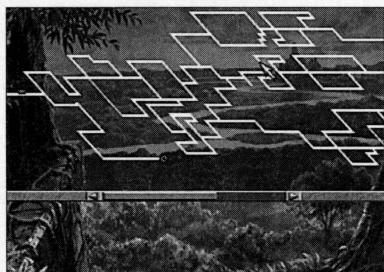
『YU-NO』は、いわゆるシナリオ分岐型のアドベンチャーだが、あるシナリオで得た情報やアイテムを、別のシナリオにフィードバックできるのが、ほかの分岐型アドベンチャーと違った面白さがある。そして、可能性の世界「並列世界」で展開される、主人公に関わる女性たちとの結びつきを、ときに激しく、ときに優しく描き出しているのだ。

並列世界が描き出す、男女の結びつき

物語の主人公は、境町に通う高校生。父親は考古学者で、その父親が渡航先で突然行方不明となる。何ヶ月たっても父は発見されず、結局、死亡認定が下された。今は、若い義理の母親、亜由美との二人暮らしをしている。ある日のこと、主人公の元へ小包が届く。その中には「リフレクター」と呼ばれる不思議な物体と、宝玉という奇麗な玉が入っていた。そして、死んだものと思っていた父の手紙が…。その内容は「並列世界の存在」と「今夜10時にリフレクターと八つの宝玉を持って三角山へ来い」というものだった。八つの宝玉は持っていないが、とにかく主人公は、父親の存在と真意を確かめるために三角山へと向かう。ところがそこに現れたのは、全裸の金髪の女性だった。彼女は主人公にキスをし、その後、息絶えて消えてしま

最初の方で竜造寺が語る不可解な台詞。プレイするごとに、これらが謎の次第にわかってくる。

う。あまりの不思議な出来事に呆然とする主人公の前に、今度は学校の理事長、龍造寺と、母親の亜由美が現れる。龍造寺は亜由美を人質に、主人公の父親から受け取ったリフレクターと宝玉を渡すよう、拳銃をつきつけておだやかに脅迫する。窮地に立たされる主人公。だが、その時、突然三角山が鳴動し、目の前が真っ白になる。目を覚ますと、そこは龍造寺と亜由美がいない、三角山の前だった…。

この後、主人公は並列世界の存在を知り、リフレクターを使って、並列世界という、可能性の世界を自由に行き来していく。そして、様々な恋愛を経験しながら、この世界の謎を解き明かしていくことになるのだ。

ゲームと物語が完全にリンクしたA. D. M. S。理解するのは難しいけど、優れたシステムだ。

秀逸なシナリオ分岐システム「A・D・M・S」

リフレクターや並列世界といった専門用語（？）が頻発する『YU-NO』は、なかなか複雑怪奇な設定だ。これは、シナリオ分岐をゲームシステムに導入するにあたって、物語と分離しないように考えられた設定なのだろう。つまり、分岐型シナリオのシステムを世界設定上でも補強することで、よりゲームの世界を強固なものにしているのだ。そのため、違和感なく、ゲームの世界に入り込むことができる。

また、こうしたいわゆるシナリオ分岐型のアドベンチャーゲームは、分岐して別の話が展開されていくことで、再プレイする楽しみがある。しかし、分岐するポイントをプレイヤーがしっかり覚えておかないと、再プレイ時に、また同じ話になってしまう場合もある。そうなると、プレイヤーは興ざめになってしまい、分岐する面白さを純粋に堪能できないで、ゲームを放り出してしまいかねない危険があり、それがこの手のゲームシステムの欠点と言えるだろう。

その点『YU-NO』は、分岐ポイントを「A・D・M・S（オート分岐マッピングシステム）」によって、シナリオの進行度や分岐のポイントを視覚的に見せているため、再プレイ時に迷うことなく、別のシナリオへといくことができるのだ。また、宝玉を分岐マップ上に置くことで、任意に宝玉を置いた地点にジャンプすることが可能となっている。そのため、最初の地点から再プレイせずとも、気になった場所に置いた宝玉の地点から始めることができ、再プレイ時間のロスを少なくして、プレイヤーの負担を減らしているのも大きなポイントだ。この仕掛けは、

「世界構成原理に関する一考察」とは？

主人公の父親、有馬広大と並列世界について共同研究していた今井由利香。彼女はあわれにも剣ノ岬（三角山）の地下で息絶えていたが、彼女は哲学、思想、物理学者も引っくり返る、独創的な論文を残していた。その論文のタイトルは「世界構成原理に関する一考察」。…聞いただけで思わず腰が引けてしまうタイトルだが、この論文では、並列世界を科学的に証明している重要なもの。とはいえ、もちろん、これは『YU-NO』のために用意された設定のニセ科学だ。ただし、その内容はおそろしく作り込まれており、多数の物理方程式を用いて、幻惑されるような論旨が展開されているのだ（ゲーム中でもその一部を読むことはできる）。例えば、世界像については「我々は世界像を時間・空間・因果律によって理解し、世界の移り変わりをぞれぞれの世界像を表す領域Ω1からΩ2への変化と見なす（以降この領域を概念空間と呼ぶ）」と説明している。…頭がクラクラしてきそうだが、とにかく、ここまで深く設定を作り上げたゲームはそうそうないハズ。剣乃氏の、博覧強記ぶりがうかがえる論文といえるだろう。

シナリオ分岐型のゲームにおけるエポックと言えるだろう。
　そして、『YU-NO』では、物語においても、この分岐システムを生かしたものになっている。例えば、ある分岐上で分岐が発生しない場合がある。しかし、別の分岐マップ上で得た情報やアイテムを入手して、もう一度その分岐に戻ると、新たな物語の世界が開けるようになっているのだ。
　このように『YU-NO』は、ゲームシステムと物語が不可分になっており、なおかつ高いレベルで表現されたアドベンチャーゲームと言えるだろう。
　ちなみに、移植されたサターン版では、宝玉が10個に変更され、難易度が下がってプレイしやすくなっている。また、Hシーンに関してはソフトな表現に変更された。このようにサターン版は若干の変更点はあるものの、元々のゲームの面白さと内容は損なうことなく移植されており、こちらも好評を博した。

ゲームシステムとのカラミが絶妙な神奈の物語。この仕掛けが個人的にはお気に入り。

波多乃神奈の儚げな境遇に泣け！

　さて、ここからは筆者が思わず泣けたキャラクター、波多乃神奈の魅力について語っていきたい（**ネタバレ**になっているので、『YU-NO』を未プレイの方は百聞は一見にしかず、プレイして、主人公のたどる数奇な運命の物語を堪能してほしい）。
　主人公は、並列世界の中で、様々な女性と恋愛を経験していくことになるのだが、それら恋愛ドラマの中で泣けるキャラクターといえば、やはり波多乃神奈だろう。彼女の長い長い時間をかけた、唯一心を許して寄り添える男性＝主人公との出会いの物語は、ゲームシステムの妙味もあいまって、泣けるものになっている。
　主人公は、神奈と出会った時、異性交遊が激しいという彼女の不穏な噂を耳にする。しかし、彼女にどこか懐かしさを覚える主人公は、そんな噂を否定したくてしようがない。そして、公園で小犬とじゃれあう神奈を見て、彼女の本当の姿を知り、いつしか放っておけない存在となっていく。そしてラスト、彼女は自分の秘密を明かす。彼女は、普通の人より成長が遅いということを人に知られないように日陰の生活をしてきた。その生活には潤いというものがない。なぜなら、友だちを作ることができないから。食べるために、父親ほどの年のある男性と肌を重ねお金を得てきたから。そして彼女は自分を汚れているという。だが、そんな彼女に対して主人公はいたわりを持って接する。そして雨がそぼふる公園で彼女と肌を重ねあう…（筆者は、彼女がこれまでたどってきた時間を思って涙しながらHシーンを見てしまった）。
　しかし、彼女の命の源である、「超念石」を失ったため、主人公の眼前で冷たくなっていく…。初プレイ時は、この場面ははっきりいってショックだった。
　主人公と一緒になって彼女の名前を叫びましたね。だが、別のシナリオで超念石を入手！　これで彼女を助けられる！　この時は、こぶしを握りつつ、もう一度彼女に会いにいったのでした。
　このように、神奈のシナリオはゲームシステムを生かしたエンディングが用意されている。そのため、悲しみと喜び、二つの感情がプレイヤーを揺さぶるものになっているのだ。
　そして謎が明かされる「異世界編」で、写真に写っている神奈の母親は、腕輪をはめていた。異世界で腕輪をはめた人物といえば、そう、レジスタンスのアマンダだ。主人公はアマンダとも肌を重ねた。とすると、神奈は主人公の娘…？　ここで筆者はインモラルな性関係

を思い浮かべたが、それ以上に、悠久の時間の流れで出会う二人に、人と人が導き合って強く引かれあう絆の強さと素晴らしさを強く感じたのだ。そして、神奈と主人公の物語こそ、『YU-NO』のテーマを象徴していると思う（賛同者がいるとウレシイ）。

もちろん、亜由美さんと主人公の間にも、同じようんあ絆の物語があり、そこでも『YU-NO』のテーマをしっかり感じるとることができる。また、ほかの女性キャラクターと主人公の物語も魅力的に描かれている。それらの物語はときに悲しい男女関係の物語であり、ときには温かさに満ち溢れた物語である。どのシナリオに分岐しても『YU-NO』のテーマ性をしっかり感じることができるだろう。

「異世界編」で展開されるドラマも○

リフレクターにおさめる8つの宝玉を集めた後、主人公は別次元の異世界、デラ＝グラントへと行くことになる。この「異世界編」では、並列世界やリフレクターの謎、そしてあのプロローグで語られたストーリーの謎も一気に明らかになる。

この異世界編、プレイした人の間では割と不評を買っているように思う。それは多分、本編から一転して、オーソドックスなアドベンチャーゲームになっているためだろう。しかし筆者は、この異世界編が結構スキだ。もちろんその理由はアマンダがいるから。神奈のためだけに異世界編はあるようなものだ！　…というのは半分本音だが、それ以外にも重要なのは、ここでセレースやユーノとの運命の物語をシナリオ分岐を用いずに、ストレートにしっかり描くことで、『YU-NO』のテーマである、人と人との結ぶつきの強さと素晴らしさをより強くプレイヤーに訴えかけているからではないだろうか。『YU-NO』の設定の謎解きを考えながらプレイするのもいいが、このデラ＝グラントでの様々な人たち（もちろん、「イッショニナリタイ……」の動物、クンクンも）との出会いをしっかり感じとりながらプレイしてみてほしい。きっと本作のテーマをより深く、感じとることができるはずだから（よくよく考えると、ことのすべては絵里子先生の復讐心が引き起こしたんじゃないかな、と思えるところもあるけれど。まあ目をつぶっておこう）。

このように、『YU-NO』というゲームを構成するすべての要素が、テーマと強く結びついている本作。アドベンチャーゲームの最高峰、といってもいってもいいだろう。

そして物語は「異世界」へ。剣乃氏得意のクライマックスの展開が素晴らしい。

梅本（島田）竜氏の音楽も剣乃作品の魅力！

剣乃氏の作品の良さの一つとして、忘れてはならないのが梅本（島田）竜氏の音楽だ。『YU-NO』においては、シーンごとに音楽がつけられており、その曲数はなんと約100！　また楽曲アレンジは、FM音源を巧みに生かしており、『イース』などでおなじみのFM音源の第一人者（と筆者は思っている）古代祐三氏にも劣らない、まさに職人芸といえる出来栄えといえるだろう。剣乃作品に彩りを与え、そして情感を刺激してくれる梅本（島田）氏の音楽。ぜひプレイしながらしっかり音楽に耳を傾けてプレイしてみてほしい。ちなみに、『EVE』と『DESIRE』はCDでも聞くことができるぞ（キングレコードから発売。ただし新録で、どうも制作にはご本人は関わっていないようだ。曲数も絞られているし。だけど結構オリジナルをしっかり再現している思う）。

Text by 星野一幸

物語の魅力が、どこまでユーザーを惹きつけるのか

美少女ゲームユーザーの「物語」への評価は高い。
それは、この特集で扱ったゲームタイトルを見ればわかることなのだが、その大半は3年以上前に発売されたもの。これだけ数多くのソフトが氾濫する業界で、長期にわたってユーザーの心を掴み続けていることが、何よりの証拠だろう。
そしてそれは、次回作への売り上げへとつながり、メーカーを大きくさせる原動力ともなりえる。Hシーンの出来はもちろん大事であり、直接利益に反映されやすいが、物語の優劣は長期的なメーカーへの信頼度となっているのだ。
それは普及したインターネットの口コミによって、今後もしばらく続いていくだろう。
そして同時に、「物語」中心のゲームを作り続けることの難しさも見えてくる。
数年前のゲームばかりになってしまうのは、「物語」が評価されるゲームを続けて出すことに成功しているメーカーが少ないということの証明でもあるのだ。これは、ゲーム性を高める、といったメーカーの方針転換もあるだろうが、ユーザーのそのメーカーに対するイメージが固まりすぎていることも大きいと思う。
一旦、慣れ親しんだ物語・システムのままに、さらに面白いゲームを期待する。これに応えることは、かなり難しいだろう。
また一方で、「物語」に優れたゲームは、新たな可能性を示す。
今年に入ってからも、『ファントム』、『果てしなく青い、この空の下で…』といった作品が話題となりつつある。次回作の出来次第でこれらのメーカーは、ここにあげた五つのブランドへと近づいていくことも可能だろう。新規のメーカーでも、大化けする可能性を持つ物語の魅力。巨大化したゲーム市場において、こういった評価のされ方をする美少女ゲームという分野は、ある意味貴重だ。
大手メーカーが再び底力を見せるのか。最近話題になりつつあるメーカーが飛躍するのか。
それとも、また別のメーカーが現れるのか。
ここ数年にわたって構築されたユーザーの嗜好を掴み、また、変革させていくことは難しく、どのような状況になるかは見えない。
しかし、このようなゲームが出続ける限り、美少女ゲーム業界は安泰、なんだろうね。

健全な鬼畜青年を育てるアダルト小説

二次元ドリームノベルズ

二次元ドリームノベルズとはエロい文章がたくさんつまった小説です。以下のような人は特にお勧めです。

エロゲーのアダルトノベルにちょっと飽きてしまった人。
恋愛系より鬼畜系な人、癒し系より卑し系な人。
「とにかくシチュエーションですよ！」が口癖な人。
夏休みの課題図書は何を選んでいいか迷っている人。

サンダークラップス！ 淫獄の四天使

小説：羽沢向一
イラスト：カワギシケイタロウ

犯罪者によって囚われの身になった四人のスーパーヒロインたち。淫獄へと堕ちた天使たちは、復讐と陵辱の炎に身を悶えさせる！
（定価：890円＋税）

学園プリンセス 女教師のお仕事

小説：深町薫
イラスト：竜太

学園に赴任してきた先生はなんと某国の王女様だった？　女教師とお姫様のシチュエーションが結合した、いいトコ取りアダルトノベル！
（定価：890円＋税）

毎月2冊ずつ絶賛発売中！

『デビッターズ　返して★勇者さま！』
小説：桑島ユウキ／イラスト：鷹那優輝
『蒼の堕天使』
小説：由麻角高介／イラスト：加崎喜彦
『タイムストリップ　流れる時を抱きしめて』
小説：秋月麗夜／イラスト：湖竜美里
『カリスマ狂騒曲　由香ちゃんの買ってもイケない!?』
小説：下条流星／イラスト：ズンダレぽん
『はぴねす★どれいん！　ママはサキュバス!?』
小説：槻矢いくむ／表紙：KISKE／挿絵：竹村雪秀
『黄金竜を従えた王国　上巻　美姫陵辱』
小説：竹内けん／イラスト：せんばた楼
『黄金竜を従えた王国　下巻　麗妃紅涙』
小説：竹内けん／イラスト：せんばた楼
『人型【doll】』
小説：市川創士郎／イラスト：竹村雪秀
『ホワイトプリズン　聖女王は深い闇の淵に微睡む』
小説：黄支亮／イラスト：カワギシケイタロウ
『どりる☆クライシス　ぼくのドリルは止まらない』
小説：阿倍野るしあ／イラスト：西木史郎
『ダーク・スティンガー　サンシャイン作戦』
小説：松井淳／イラスト：ZOL
『白いマルタの十字の下に』
小説：黄支亮／イラスト：G－零式・剎
『ひまわりスタンダード　上巻』
小説：柚原季之／イラスト：ぽん酢
『ウロボロス　約束の血』
小説：辰巳リオ／イラスト：三寸
『魔法少女リオ　コスプレオーバードライブ』
小説：桑島由一／イラスト：やすだずるひと
『ひまわりスタンダード　下巻』
小説：柚原季之／イラスト：ぽん酢

編集・発行　マイクロデザイン出版局　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル1F
Tel　03-3206-1641（販売営業部）Fax　03-3551-1208

ゲームご隠居昔語り【特別編】

エロゲー今昔物語

昨今のエロゲーの隆盛ぶりは、すごいもんじゃのう。もうパソコンゲームは海外ゲームとエロゲーとコーエーだけが存在しとると言っても過言じゃなかろうて。

こんな状況を、古くからのパソコンゲームファンは嘆いておるのか？　ふぉっ、ふぉっ、ふぉ、本当に古いファンはのう、パソゲー黎明期こそエロゲー全盛で、コーエーだのエニックスだの日本ファルコムだのがエロゲー出していたのを知っとるからのう…。

老舗メーカーの古傷つつきまくり

いきなりだが筆者が初めて遊んだPCゲームはMZ-1200の『野球拳』である。グリーンモニターに映る出来の悪い性別すらさだかでないアスキーアート、いや、アスキーアートと呼ぶのも失礼な記号の集合を脱がすゲームであった。なにしろ、ベーシックで作られたゲームで、確か発売元はハドソンであった。もちろん、こげなもの実用に値するワケもなく、ただパソコンでジャンケンゲームができるという新鮮さに感動しまくってしまい、むしろそっちのほうで興奮だったものである。

こんな時代、こんなプリミティブなゲームが作られるほど、ゲームでエロを表現しようとする試みは古くから行なわれていて、ほぼゲームの歴史と軌を同じくすると言ってもよいくらいなのだ。

話はゲームの草創期とも言える1980年代前半から始まる。

はっきり言ってしまうと、エロゲーの歴史を調べると思いっきり老舗ソフトハウスの古傷に触れまくってしまうので、実に愉快痛快なことになるので、かさぶたをはがす気分でワザワザ触れまくってみたいと思う。

さて、エロゲーの元祖はいとも簡単にみつかる。日本最初の光栄マイコンシステム（現コーエー）の『ナイトライフ』である。内容は〝夜の家族計画〟ソフトで、カレンダー機能がついており、線画による画像によって〝本日オススメの体位〟が表示されるという、実に余計なお世話のソフトであった。ようするに、〝夜の家族計画〟の名の下に、エロ絵をパソコンで見せたという実に回りくどい手法のエロゲーである。

実はコーエーは、わりとエロゲーの老舗として有名メーカーで『団地妻の誘惑』『オランダ妻は電気ウナギの夢をみるか？』『マイ・ロリータ』などというエロゲー初期の名作を数多く世に出している。

ただコーエーはエライもんで、これらの過去を隠そうとしなかったり（しばしばログインなど、雑誌上

ご隠居・大澤良貴
『ユーズドゲームズ』（弊社刊）にて「ゲームご隠居昔語り」を連載中。
今回は、美少女ゲーム版です。

エロゲー今昔物語

でネタにされている)、『ジンギスカン』シリーズにオルドを導入したり、『三国志Ⅱ』でけっこエロな貂蝉イベントを入れたり、『伊忍道』で奥方とアレしたりなどという、真面目なゲームでありながら、あえて地雷踏むような真似さえしている。けっこうエロにはサバけたメーカーという印象があるのがコーエーだ。ちょっとだけ、エロゲー業界に戻ってきてほしいメーカーではある。

逆に、そんな過去は〝なかったこと〟にしてしまいたいメーカーはたくさんある。

その代表がエニックスだろう。今でこそ、ゲーム業界最大手ヅラをしているが、かつては『女子寮パニック』『ロリータシンドローム』などというエロゲーを出している。こういった過去は、今の輝かしい名声からすれば消し去りたいだろうが、エニックスの最初のエロゲーだけは恐らく永遠に残らざるを得ない。

それが『マリちゃん危機一髪』。この作品が堀井雄二、中村光一などを輩出した、ゲーム・ホビー プログラムコンテストの第一回受賞作品なのだ。おかげでこのゲームの名は、未だにエニックスの公式サイトにも残ってしまっているのである。

さらには、セガを傘下に入れたCSK。ここは『オフィスラブの手ほどき』『温泉ミミズ芸者』など、実にオヤジくさいノリが特徴のエロゲーを多数出している。筆者が笑ったのは『道鏡』。これは昔から巨根の象徴として有名で、一度は帝の位にまで上り詰めようとしていた怪僧道鏡をテーマにしたエロゲーで、お相手はもちろんその時代のやんごとなきお方である。イデオロギー的な意味で、よくこんなもの出せましたなという作品で、PCゲーム自体がマイナーであったからこそできた離れ業であった。

さあ、話はまだ続く。一時期はPCゲームを制する勢いだった日本ファルコム。今はライトファンタジー路線でカマトトぶってますが、ここだって『女子大生プライベート』とか出してます。さらに言えば、このメーカーの初期の名作である『デーモンズリング』にもエロなシーンはけっこうありました。

また良い子のゲーム雑誌『ファミ通』のアスキー(現・エンターブレイン)だって負けちゃいない。日本発と思われる人工無脳ソフト『EMMY』や『メイズパニック』といったエロゲーを出しております。ここの場合、けっこうゲーム性を重視しようとしているのが特徴といえるだろう。

このように「エロゲーの草創期、すなわちゲームの草創期」と言えるほど、今をときめくメーカーの地盤に潜る人柱のように、エロゲーは各メーカーを支えていたのだ。

草創期を代表するメーカーたち

この草創期のエロゲーの特徴としてジャンルというか嗜好の二分化が挙げられる。

一つはロリータ路線。この時点ですでにロリコン路線が確立されていたのは、日本人の心の深奥を覗いてしまったようでなんだかブルーになるが、エロゲーの創生と同時にロリゲーはあったのだ。

そのロリ路線の雄と言えば、PSKをおいて他にない! このメーカーは『ロリータ』『ロリータ野球拳』『ALICE』など、一貫してロリコンゲームを作り続けてきた、ある意味非常に男らしいメーカーである。ここがロリータ路線の決定番として出した『ファイナル・ロリータ』は、古代エロゲーマーの心に必ず残る名作であろう。

ちなみにこの路線では、光栄の『マイ・ロリータ』というロリ娘を手術(!)したり、浣腸したりと、とんでもないゲームがあったという事も付記しておきたい。

もう一つの路線が、劇画調アダルト路線。ようするに、オヤジ好みな、大人の女路線ですな。

こちら方面の雄はやはり、マカダミアソフト。『ドンファン』『マカダム』といった、けっこうリアルタッチの美しいグラフィックで展開されるここのエロゲーは、まさにアダルトゲームとしての存在感を醸し出していた。

そして、後にこのメーカーはエロゲーの歴史に永遠に残るであろう作品を〝出してしまう〟。その名

は『177』。知っている人も多いかもしれないが、女の子を横スクロールアクションゲームでとっ捕まえてレ○プ。レ○プ画面では腰をヘコヘコ動かして、娘をイカせれば結婚、自分が先にイッてしまえば逮捕という、ミもフタもないゲームである。当時としてはグラフィックの質も高く、マカダミアソフトの高い技術力を示したゲームであったが、それが逆にアダとなった。強姦というテーマが悪かったのか、公明党の議員によって国会で取り上げられてしまいエロゲー初の発禁になってしまったのである。

時代の流れを掴んだ『天使たちの午後』

1985年。エロゲー業界にとって、ある意味ブロックバスターとなるソフトが発売される。

それが『天使たちの午後』（ジャスト）。学園のヒロインをゲットするという、今でも定番の学園アドベンチャーであるが、〝今でも定番〟というあたりにこの作品の影響の強さがうかがえる。

ヒロインがエロ教師に脅されていいなりになっていたり、つきあっていた彼女と別れたりと、当時としては起伏に富んだストーリーが展開され、キャラクターも異様なほどに立っていた。事実上、エロゲーにドラマ性とキャラクター性を持ちこんだ最初の作品といってよいだろう。それまではゲーム中の女の子たちは、ただエロ画面を提供するだけの存在であったものが、ちゃんとドラマもある生きたキャラクターとして存在感があるものとして進化したのだ。

またロリでも劇画調でもない、とっつきやすいアニメチックなグラフィックと、そんな絵でエロシーンが展開されるということは、当時のゲーマーたちの衝撃は大きかった。少なくともゲーマーの間でのエロゲー地位はこの作品で確立したと言ってもよいだろう。

実はこの80年代後半にかかる時期は、『くりぃむれもん』を始めとするエロアニメ、森山塔などのエロマンガが隆盛し始めていた時期であり、二次元媒体が本格的な性の対象としてオタクたちの間に認知されてきた時期であった。

『天使たちの午後』のヒットはパソコン雑誌にも影響を与える。『テクノポリス』が〝美少女ゲーム〟という言葉を開発して何度も特集を組み、『コンプティーク』がかの有名な〝福袋〟を挿入し始める。この福袋はエロゲーだけでなくアダルトビデオ、エロアニメ、エロゲー、エロマンガと二次元抜き媒体を網羅した、当時の少年にはあまりに下半身に対する影響が大きいバイブルであった（そういや、吊端激彦の日本オナニー連盟はどうしたんだろうねぇ…）。

現在のトップメーカーたちの暗黒時代

さて『天使たちの午後』以降、80年代後半は第一次エロゲーブームといった時代であり、ソープランド経営シミュレーション『ソープランドストーリー』、ランスシリーズの第一作『Rance—光を求めて—』が発売されたり、コンパイルが〝もものきはうす〟というメーカー名で参入してきたり、一部にしかわからんだろうが『ピンクソックス』シリーズが始まったり、ガイナックスが『電脳学園』出したり、『HARDの社長が社員に面白いと認めさせたクイズ第一弾、君も成田へ行って勝手にじゃんけんしよう』というキチガイじみたタイトルのソフトが出たり、普通にRPGとしてよくできていた『カオスエンジェル』が出たりと、非常に混沌としつつも楽しい時代が展開されていた。

こんな時代に台頭してきたのが、フェアリーテールとさらにそこから独立したエルフである。

1987年に『殺しのドレス』『女性心理学入門』『リップスティック』などのソフトで参入してきたフェアリーテールは、〝粗製乱造〟とも言えるくらいの多作ぶりに市場を席巻していく。このメーカーはほとんどめぼしいヒットを生まないことでも有名になるのだが、ここが発売した『X指定』シリーズは過激さが売れたと同時に、司直の手が入るという薮蛇を招いたりもしている。ちなみに、このシリーズは中古

ショップで数万円もするそうな。確か筆者の実家にあったぞ。

そして1988年に『ドキドキシャッターチャンス』でデビューしたエルフは、『ドラゴンナイト』シリーズ、『DE・JA』などの高いゲーム性とドラマ性を持った佳作を連発し、知る人ぞ知るメーカーとなっていく。

そして90年代、ここが一般ゲーマーにさえ認知されるようになるのは『ELLE』によってである。アイコンで好きなところ（女の子の体もだ）をクリックしつつ話が進んでいくADVであるこの作品は、そのストーリー、魅力的な原画、後に〝芸術〟とさえ言われるようになるドット塗りなどにより、記録的なヒットとなる。エロゲーがログインのランキングで初めて1位を獲得する、という快挙をなしとげたこの作品は、エルフを一般ユーザーに印象付けると同時に、エルフ自体の大作嗜好を決定付けた。そして何よりも、エロゲー業界自体の質的レベルアップを強いることになったのだ。

90年初頭のエロゲー業界は、まさにエルフの時代と言ってもよかったかも知れない。

また90年代初頭に頭角を表したのは、〝西の雄〟アリスソフトであろう。今の活躍ぶりを見ると意外かも知れないが、前身チャンピオンソフト時代から見れば老舗とも言えるこのメーカーは『ランス2』の小ヒット、『闘神都市』のヒットまでは、倒産寸前だったというほど芽が出なかった。このメーカーにとって転機となるのは『ランスIII～リーザス陥落～』で、このソフトもエルフの『ELLE』と同じく一般ユーザーにすら認知される作品となる。その後『闘神都市2』など、ゲーム性とストーリー、キャラ性を兼ね備えた作品を発表し続けて、〝西の雄〟という現在の地位を確立したのは90年代半ばと意外に最近なのだ。

エルフは数々の傑作を作り出した、90年代を代表する美少女ゲームメーカーだ（写真は『YU−NO』）。

「アダルトゲーム」から「美少女ゲーム」

そして1992年。ついにエロゲー業界に史上最大のブロックバスターとも言われる作品が登場する。

それがエルフの『同級生』だ。

高校時代最後の夏休みにおける女の子たちとの恋を描いたこの作品は、題材もさることながら複数のヒロインを好きに選んでエンディングまで持っていけるという真の意味で〝キャラ萌え〟を開放し、イベントの串団子風の連続的なフラグの立て方でストーリーを進めるという画期的なゲームシステム、竹井正樹原画・エルフ彩色という当時一般ゲームにもなかったような美しいグラフィックなど、ヒットする条件をすべて兼ね備えた作品であった。

そして、当時続編の連続ですっかり一般PCゲームがマンネリ化していたため、ついに一般ユーザーはこう思うようになっていく。

ショボイ一般ゲームやるよりエロゲーのほうがマシと。

PCゲームユーザーの意識を激変せしめたこの作品によって、ついにエロゲーはPCゲームの一ジャンルではなく、PCゲームを凌駕する別なゲーム市場として確立するのであった…。

その後、『鬼畜王ランス』『同級生2』『To Heart』などなど、数々のヒット作が生まれて、この市場が広がっていったのは、もはや言うまでもないことだろう。

PCゲーム草創期からの腐れ縁とも言うべきエロゲーは、今やPCゲームの代名詞的存在となっている。だが、それは決して嘆かわしいことではなく、原点回帰とも言うべき状況なのである。

ただ、今のエロゲーメーカーからエニックス、コーエー、アスキーが生まれるのか？ と言えば、それだけが相違点になるのかもしれない…。

踏んだら絶対後悔する

エロゲーマーには必ずついてまわる暗い過去。ビジュアルにつられ、設定につられ…、買ったそのゲームは「なんじゃこりゃ」。確かに悪い予感はしていた。いや、確信もしていたんだ。でも、でも…、もしかしたら…。そんな思いで掴んだク○ゲー。それをエロゲーマーは地雷ゲームと呼ぶのです…。

男（エロゲーマー）にはつらい過去がたくさんあるものさ！

エロゲーでプレーした瞬間後悔する地雷ゲーム。と言えばゲーム批評でも紹介され話題になった『The ガッツ』なんかが有名です。しかし、そもそもエロゲーは数が多い上に「とにかくエロけりゃいいんだろ！」的な作りのものも少なくなく、未だにジャンルそのものがカンボジア国境並みの地雷原のままだったりして、これじゃ故・ダイアナ夫人もお手上げだったろうといった有り様です。

なにしろシー○○ェアとかア○ルとかME○Aとかウ○ンとか中東のテロリストも顔負けな地雷設置集団たちが活動中なので、一時も油断できるわけがありません。

さて、ここでは湾岸戦争時代からそんな地雷を踏んできた筆者が、うろ覚えの記憶から、とっておきの地雷ゲームを紹介しましょう。

『High school terra story』（ウラン）

これは有名な地雷ゲームですな。早川ナオミのキャラデザイン、6万色以上のグラフィックに惹かれて買ったら大後悔。バグはあるわ、シナリオは破綻してるわ、キャラの大半は攻略できないわ、そしてそれは〝仕様〟だわ…。まさに地雷の基本にして見本。こんな作品をデビューとしたウランは、その後も今に至るまで、地雷を生産しつづけてくれている地雷マニアにとっては目が離せないメーカーです。

『亜美〜風立ちぬ〜』（フェアリーダスト）

今や知る人も減ってきたアダルトアニメ『くりぃむれもん』シリーズのナンバー1ヒロイン亜美。これを家庭教師として調教ならぬ教育するのですが、とにかくオナニー（笑）。ヒロインの亜美はほっとくと毎日のようにオナニーし、オナニーするとパラメーターが下がる。もう、出る画面出る画面オナニーシーンばっかりの繰り返しなのです。こんなに娘ッ子のオナニーに怒りを覚えるエロゲーも…あるんですわ。

『ANGEL LIPS』（Lyceen／メディアカイト）

ビジュアルノベル全盛期には、こんなものまで密かに生み出してました。

中身はフランス書院あたりのエロ小説をそのまま、適当に絵をハメ込んで完成。ツクールシリーズでもできそうです。しかも「アニメーション」は、ただ二枚の絵の切り替えのみだというから、いっそ大したもの。このゲームの制作費は一度聞いてみたいものです。

『華麗なる人生』（フェアリーテール）

いや、ゲーム自体はオモシロイんです。ただ、おそらく古今の鬼畜物を上回る低モラルっぷりを特筆しておきたいので、ここに入れ

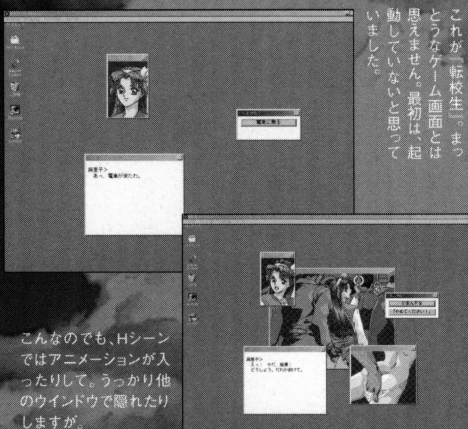
てみました。
このゲームは通称『エロポリー』。そう『モノポリー』型のゲームで、建てるのはホテルや家でなくキャバレー、ヘルス、ソープなどで他のプレーヤーをボッタくります。その店は、ゲーム中でナンパした娘たちに経営というか客とらせるのです。ナンパしては客とらせ、またナンパしては…の吹っ切れた低モラルっぷりと、多人数プレーも可能なゲーム性は、もう絶対しないだろうがF&Cに移植希望といったところ。

『かえるにょ・ぱにょ～ん』（アリスソフト）

あの老舗アリスソフトが、全国の期待に満ちた愚息たちを途方にくれさせてた物件を出してた時期がありましたな。とにかくエロ度薄し。これもまた地雷。この場合、こっちが不発ですがなぁ、ゲッゲッゲッ（下品）

『転校生』（シュールドウェーブ）

でました真打！　このゲームはある意味、一部の地雷マニアたちにとっては〝伝説〟となっているソフトです。香田麻里子（こうだまりこ！）という女子高生に、幸せなロストバージンをさせるために導くという、なんだか地雷臭の漂うソフトです。
そして案の定内容がすさまじい。朝起きる、ちゃんと目を覚ますか？　もっと寝ているかを選択、さらに同じ選択を3回、次にシャワー浴びるかどうかを選択、電車に乗るかどうかを選択…と主人公のあらゆる行動に関して一日中選択を求められます。しかも、その選択肢にほとんど意味がなく、同じように次の日が続き…。この繰り返しがほとんど起伏のないまま1年間続きます。
ちなみにこれをゲーム性と言っていいんだか悪いんだか、ちょっと選択肢を誤って変な男についていくとレイプされてゲームオーバー。レズの後輩にバイブ入れられてゲームオーバーと、〝罠〟の部分が変に充実しており1週間でゲームを終えることも可能です。ちなみにハッピーエンドもありますが、なんと彼氏のグラフィックはレイプエンディングの男と同じというぞんざいっぷり。はっきり言ってハッピーエンドもバッドエンドも変わりゃしません。
さらに言ってしまうとバグがすさまじく、パッケージに掲載されていた写真でさえ見られなかったりするというオマケつき。おそらく数ある地雷エロゲーの中でもこれを超える物件はないだろうという作品であります。
ちなみに筆者はなぜかこのソフトがお気に入りで、PC-9801版とウィンドウズ版を持っております。ちなみに名前のモデルにされている不幸な声優についてはよく知りませんが。

これが『転校生』。まっとうなゲーム画面とは思えません。最初は、起動していないと思っていました。

こんなのでも、Hシーンではアニメーションが入ったりして。うっかり他のウインドウで隠れたりしますが。

どうでしたか？　なんだか地雷というよりバカゲーが多くなってしまったような気がしますが、とりあえず数だけはあるエロゲーの世界には、こんな底辺もあるということはわかっていただけたでしょうか？
最後に一言。
地雷だなんだかんだ言っても結局オナニーしてモトは取ってるわけですからな！　こういうときエロゲーって便利ですよねっ！

Text by 大澤良貴

夢はいつかかなうもの…
脱2Dゲーム ポリゴンゲーの未来をかたろー!

がんばれイリュージョン!

みんな、PS2の『デッドオアアライブ2』とか知ってるでしょ?　あーいうエロゲーなんで出ないんでしょうねー?　きっと、ガマンできずにあのまま使っちゃってる(なにに?)人も多いに違いないのに。

コンシューマが2Dから3D主体に移ったように、エロゲーだってきっと近いウチに3Dの時代が来るはずさ〜、と信じて疑わないポリゴンエロゲ支持野郎はきっと多いはず。デドアラくらいのポリゴンモデルなら、エロゲとしても十分なはずなのに。最近はパソコンの3D能力も上がりまくってるからGeFORCEとかあればできるんでしょ?　あれくらい余裕でさぁ。

しかーし。3Dと言っても、あらかじめレンダリングしたモノをムービーにするのは邪道だ!!　僕らが求めているのは、あくまでリアルタイムのポリゴンキャラ。Hシーンもあらゆる角度からぐりぐり見れないとイヤだぞ。

そんな予感を現実のものとすべく頑張っているメーカーと言えば、なんと言ってもイリュージョンだろう。キミはあの『デスブラッド』シリーズをやったか?　これの最新作『3』はポリエロゲー信者必見の作りになっている。

期待しながらゲームをプレイ。肝心のポリゴンキャラによるHシーンまで来ると…ゴメン。かなり萎えるよ、コレ。どうにも女体の曲線までは再現できないようで、段ボールのようにカクカクしたキャラたちが絡み合ってるのを見てもイマイチというか、ヘタレ絵のHシーンを見てるみたいで全然燃え上がるモノがこないんだよね。あーあ。やっぱり僕らが夢見るエロゲーはもう10年位しないとダメなんだろうか。

さらにしかーし!　神(イリュージョン)は我らを見捨てなかった!　イリュージョンの次回作『ブルーティッシュマイン』は必見のデキだ。メーカーオフィシャルのHPや、雑誌等で見れば解るが、これはエロゲー版のF●Ⅷ!?　公開された画像を見る限り、そのクオリティは十分に合格レベル!　このモデリングでHシーンやってくれればもうデドアラは必要ないか!?　しっかし、これほどの3D技術を持ちながら、どうしてこのメーカーはエロゲーなんて作っているのでしょうね?

ついに今までイリュージョンに投資していた分が回収できるのかと今から心待ちにしています(『デスブラッド3』の時も同じこと言ったような…)。その反面、内容はやっぱりイリュージョン節炸裂なデキなんだろうなというマイナスの期待もしているが。

ゲーム業界は「トゥーンレンダリング」など、ポリゴンをアニメチックに見せる技術が流行だったりいたします。DCの『ジェットセットラジオ』とかね。中にはそれだけでアニメを作ってしまおうというモノもあるほど。これらの要素を冷静に分析するに、近い将来必ず来るでしょう。来ますよ。我々の欲求を満たしうるポリゴン美少女が。

動きます。ポリゴンです。頑張ってます。でも、萎えます。あと少し、もうちょっとで届きそうなんですよ。お互い頑張りましょう(何に?)。

Text by 羽田　一弥

すごいコスプレ烈伝！

9月下旬 発売予定

著者：南敏久

ついに出た出たついに出た！　アニメやゲームキャラクター専門オタク向けコスプレアダルトビデオカタログ『すごいコスプレ烈伝！』。見てみたいけど買うのをいつも躊躇していた人は、本書籍を是非とも参考にして頂きたい！　取り上げるビデオは30本以上！　コスプレビデオの他にも企画満載でお送りします。アソコと期待を膨らませつつ発売を待っててね！

ビデオに登場する作品

- セー○ームー○
- 機動○艦ナデ○コ
- キングオ○ファイタ○ズ
- 新○紀エヴァン○リオン
- 闘○伝
- サ○ラ大戦
- カード○ャプターさ○ら
- と○めきメモ○アル
- キュ○ティーハ○ー
- 勇○王ガオ○イガー
- ベター○ン
- 魔○騎士レイ○ース
- トップを○らえ！
- Piaキ○ロットへよう○そ!!
- 千年王国○銃士ヴァ○ーナイツ
- 他にもオリジナルキャラクターエロビデオも！

雑学不満足　こんな定説ウソホント?

著者：ウガニク　監修：がっぷ獅子丸　イラスト：桑島由一

今まで信じられてきた雑学の定説が今、覆される！　他の雑学本では満足できない方々に送る究極の雑学本。

- ・下剤と下痢止め、同時に飲むとお腹がどうなるのか実験！
- ・コーラは本当に歯を溶かすのか？　本物の歯を使って実験！
- ・電磁波を多量に浴びるとどうなるの？　死んでしまうのか？
- ・ダイオキシンの危険性はいかに？　やっぱり死んじゃうの？
- ・スイカと天ぷら、ウナギと梅干し。同時に食べても大丈夫？
- ・ネットに書き込まれた電話番号にかけてくる人はいるのか？
- ・倒産した会社の株で大儲けできるかどうか無謀にも挑戦！
- ・一番使いやすいコンドームは？　ナプキンは？　教えてよ！
- ・オシッコをおいしく飲むために色々な飲み物と混ぜてみる！
- ・250ml、350ml、500mlの缶ジュース。味はみんな一緒なのか？
- ・謎の段ボールおやじ。どこからきてどこに運ぶのだろうか？
- ・通気性抜群のオムツをかぶって生活できるかどうか実験！

定価：980円（税抜）

好評発売中！

編集・発行　マイクロデザイン出版局
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル1F　Tel　03-3206-1641（販売営業部）　Fax　03-3551-1208

ゲーム雑誌では書けない業界の本音

美少女ゲーム業界現場の叫び、生の声

一見、華やかに見える美少女ゲーム業界。秋葉原なんて右を見ても左を見ても美少女のポスター、立て看板ばかりで目のやり場に困ってしまうが、そんな華やかさの陰に、首が回らなくなって行き場に困ったエロゲー関係者がいることを忘れてはならない！

知っても知らなくてもいいことだが、酒の席のちょっとしたつまみにはなるであろう、下世話で愉快な美少女ゲーム業界の本音を一挙公開！

エロゲー業界に興味を持っている貴方はもちろんだが、どのメーカーが売れるか売れないかより美少女キャラのオッパイが熟れている方が大切と思っている貴方や、業界の暗部より女性の暗部を見たい貴方も寄っといで！

イラスト：西木史郎

困った社長はどこにでもいる？

美少女ゲーム業界アルバイト悲話

業界の底辺に潜む、ありそうでなさそうな、でもやっぱりある危険な罠。気軽にバイトとして会社に飛び込んだ青年のおかしくも悲惨な体験談をリアルにレポート！

私は某大学に通う大学生ですので、業界の全てを知っているわけではありません。私が知っているのは、某エロゲー会社の現状だけです。私は大学の先輩の頼みで、その会社でスクリプターとしてアルバイトをすることになりました。初めて関わるゲーム業界ですから、少なからず期待に胸を膨らませていました。しかし現状はと言えば、理想とは遠くかけ離れた酷い物だったのです。

社長との運命の出会い

先輩に連れられて、そのソフトハウス（ここでは仮に「Y」としておきます）へと行きました。そこは都内のマンションを借りた、アットホームな会社でした。床やイス、押入の中などでスタッフが死にそうな顔をして寝ており、修羅場のゲーム会社とは本当に厳しいものなのだなと思いました。しかしそんな死にかけのスタッフに紛れて、一人の社員が熱心にゲームをプレイしていました。これはきっと何かの仕事なのだろうと思い、先輩に聞きました。

「彼は何の作業をしているんですか？」

「あ、あの人は社長だよ。趣味でゲームやってるだけ」

多くのスタッフがマスターアップ前で死にそうになっている中、彼は熱心に遊び惚けていました。思えば、それが私と社長との出会いでした。

私は先輩に聞いてみました。何故彼は社員が頑張っている中で、一人のほほんとゲームをしているのかと。しかし先輩は力無く笑うだけで、それ以上のことは答えてくれませんでした。私はそれが気になり、他の社員の人たちに細かい事情を聞くことにしました。すると彼等の口からは彼の悪口が止めどなく溢れてきました。それは最初、何かの冗談かと思うことばかりでした。しかしゲーム業界の社長というものは、どこもそうなのかも知れません。それともやはり、「Y」の社長だけが異常なのでしょうか。それはみなさんが以下の文章を読んで判断してください。

エロゲー若社長立志伝？

社長がそのゲームを作り始めたのは学生の頃からだったそうです。その当時にハマっていたエロゲー（『ＴｏＨｅａｒｔ』）と自分が好きな映画を合体させたら、とてもいいゲームができるんじゃないかと考えたそうです。まるで小学生のような思考回路ですが、それがどういうわけか仲間内で受けてしまいます。調子に乗った社長は、それを商業ベースで売り出すことに決めます。そこから間違いが始まったわけです。

商業ベースにしたことで、当時の原画マンは（彼は会社員だったそうです）社長の元を離れます。そもそも同人でやるという契約で絵を描いていたそうなので、社長はそのとき、原画マンを捨てるつもりだったのかも知れません。その後、彼は100人以上のイラストレーターに

声を掛け、その結果ついに新しい原画マンが決まりました（彼は、こんなに声をかけて頑張った、とでも言いたげですが、断られたことを自慢するのはどうでしょうか）。その原画マンは商業ベースで活躍しており、暇があったからという軽い気持ちで「Y」の仕事を引き受けました。しかし内情を見て彼は酷く落胆したそうです。できているシナリオ、社内の統率、それは全てにおいて同人レベルでしかなかったのです。社長は自分の作品を商業ベースにすることしか考えておらず、内容は同人のままだったそうです。そこで原画マンは知り合いの文章書きにシナリオを頼み、自ら会社を建て直すことにします。彼にしてみれば「自分がやらなければクソゲー決定」という重い十字架を背負ってしまったのです。社長は何も考えていない、社員は素人、そんな中で唯一のプロである彼は、自分のノウハウを使ってソフトの方向性を何とか売れる方へと導こうとしたのです。

　そうして少しは軌道修正をした「Y」ですが、なにせ社長の無茶な行動、発言にスタッフは困り果てていました。数え上げたらきりがありません。

未払いなんて当たり前

社長と原画マンが話している最中、給料の未払い話題になりました。その時、社長は「程度にもよるじゃないですか」と言ったそうです。つまり、彼はプロとして仕事を頼んでいるにもかかわらず、少しの未払いは大目に見ろと言うのです。そんな態度で原画マンやスタッフの信用を得られると思っているのでしょうか。

　原画マンの未払いが問題になり、彼はスタッフの一人の給料を差し止めました。その人は社長とは古い仲だったので、その給料を止めた分を原画マンに回そうとしたわけです。さらにそのスタッフから何十万円という金を借りました。給料を払わないで金を借りる、というのも酷い話です。しかしスタッフは、原画マンに迷惑がかかるくらいなら仕方ないと涙を飲みました。その結果、社長の部屋には新しいゲームマシンとゲームソフトが導入されました。もちろん原画マンに給料は払われなかったそうです。

公私混同、声優好きの困った社長

　ソフト開発初期、毎週会議がありました。その途中で社長は「ちょっと」と言って抜け出したきり帰ってこなかったそうです。後で聞いてみると、声優のたまごと一緒に「温泉旅行」に行ってきたんだそうです。社内がゲーム開発の会議で忙しい最中に、女性と温泉です。自分が発案したゲームの会議よりも、女性の方が大切なのでしょうか。

　ある日、社長は急に「バトミントンしよう」とスタッフに声をかけました。少しはスタッフと打ち解けようとしているのか、と皆さん思ったそうです。しかし実際の所は、前出の声優のたまごとバトミントンをするので、その練習をしたかったようです。

　まだあります。このソフトは当初、音声無しの予定で開発していました。しかし途中で音声が入るようになったのです。その理由は社長の「声優が大好き」という理由からです。スタッフの給料未払いの多くは、この声優に金をかけすぎた為だと思われます。しかも同人上がりで最初の開発のくせに「林原めぐみを使おう」と平気で言うそうです。理由は「ファンだからです」という絵に描いたようなダメダメな動機。

ワンマン社長の困った暴走

社長がエロゲー雑誌やゲームメ

ーカーのパーティーに出席した時のことです。彼はその自己紹介の席で「ゲームを作るにあたって、数々のゲームをプレイしたが、どれも参考にならなかった」と言い放ったそうです。周りはプロのゲームメーカー、そしてゲーム雑誌ばかりです。その中で同人上がりの彼は、いきなり「ほかのソフトはつまらない」と言い切ったわけです。本音を包み隠さず、言いたいことをハッキリと言うことは、それはそれで良いことかもしれませんが、この発言で業界全部を敵に回したようなものです。これからこのソフトハウスで働いていく者のことを考えて欲しいものです。

　この会社では「社長の前で提案するな」というのが定説だそうです。何故なら、彼はまったく普通に人の発言を盗むからです。彼の前で「○○だと思うんですが」とアイデアを提案すると、その次の会議で「僕は○○だと思うんですよ」と、その提案をした人の目の前で発言をそのまま自分の物として言うそうです。小学生なら「真似された」で済みますが、この業界ではアイデアが直接「評価」や「金」に繋がります。それを知っていながら、まったく悪びれもせず他人のアイデアを盗むのですから、困ったものです。

　社長の気紛れは有名で、何の前触れもなく仕様変更などを行うそうです。「五日後までに、この仕事をしておいて」と頼んでおきながら、四日目に「やっぱり変更になりました」などと言うそうです。もちろんそういうことが起こるのは仕方ないとして、それを何度も何度も行うそうなので仕事を頼まれた方はやっていられないそうです。さらに、「もう絶対に仕様変更をしないでくれ」と言われていた書類を、そのスタッフが出張に行っている間に勝手に書き換えることもあります。

　最後に。雑誌のインタビューで社長は「今作っているソフトが完成したら、スタッフは解散だ」と言い切りました。プロジェクトごとに人材が流動するのはよくあることですが、問題はそれを言っているのが彼だということです。彼は会社とは「僕のもの」であり、その時に最適なスタッフを集めてソフトを開発すると言っています。確かに会社で一番偉いのは彼ですが、今までゲーム開発を破綻させずに進められてきたのは周りの人々の苦労があったからです。しかも給料の未払いは当たり前という状況で。こんな状況にもかかわらず、せっかく経験を得たスタッフを解散し、また一からスタッフを集め直してソフトを開発する。そうすればまた同じようなミスが起こり、最初から学び直さなければならないということがわからないのでしょうか。もしそのようなトラブルが起こらない優秀なスタッフがいるとしても、そんな人達は彼の元には集まらないでしょう。なにしろ、彼の発言や行動は業界の噂になっているのですから。

その後の顛末

　とまあ、スタッフの方から多くの本音を聞かされた私は、すぐに会社から逃げ出しました。後から聞いた話によると、デバッグ作業をしたら、一人で何百というバグを直すはめになったそうです。もちろんその予想外の作業について社長は給料の話をしないそうです。彼は笑いながら「いつか還元するから」と言うのだそうです。

　この話を聞いて、「まぁよくある話じゃん」と思う人もいることでしょう。しかし、業界に自分勝手な人は多いものの、ここまで無茶なのはいないと某スタッフも言っておられました。このソフトが無事に発売されたのか定かではありませんが、こんな社長が作ったソフトに大金を払う気に、私はどうしてもなれないのです。

費の用心、経費節減、クソゲーの元

エロゲー作って儲かりまっか？

「エロゲーなら誰でも簡単に儲けられる」ってなことを言っていられたのはほんの数年前までの話。それが今ではどう変化したのか、現役エロゲーディレクターが現状を語る！

エロゲの制作日数ってどんなもんよ？

　いわゆる中堅ドコのエロゲーの場合だと、企画・制作込みで1本3ヶ月ってトコでしょうか。大きめなタイトルでも半年かければ良いほうなんじゃないかなぁ。ゲームの屋台骨が決まった段階で、原画・シナリオ・プログラム等が同時進行で動き始める場合がほとんどですね。かかった時間だけ人件費が余計に出ていくわけですから、無駄な時間は使えません。中にはとんでもない日数と資金を馬鹿みてぇに投下してロクでもないソフトを作っちゃうトコもあるようですけどね。

　ところが、作っている最中になんらかのアクシデント（大半が人に逃げられる）があったりして、ソフトの中枢を作っているヤツに逃げられちゃったりした日にゃもう、当初の「おもしろくてヌけるゲームを！」なんていう企画意図は消し飛んで「とりあえず発売する（したい）」にシフトチェンジします。でも、時間もないし人もいない。するとあとはもう、つぎはぎだらけのとんでもないゲームが出来ちゃったりするわけですね。

　現在、多い時には月に60本という馬鹿みたいな数のエロゲーが発売されているわけなんですけど、これだけ多いとアクシデンツの確率も大きくなるわけで、「これをゲームとよぶんかいや！」ってな事を言いたくなるような突貫工事っぷり大爆発なゲームも出てきてますよね。

お金の話

　中堅ドコならまだしも、あんまりおゼゼをかけられない会社はどうするか？　そりゃもちろん削れる所は削るわけですよね。人件費とか人件費とか……。

　エロゲーメーカーとはいえお金の流れは普通のソフトメーカーなので、新しいゲームを作っている最中というのは会社側としてはどうしてもお金が無いわけですな。某せつなさ炸裂な、キャラ商品だけ先にバカバカ売って小金を稼ぐような商売が出来りゃ良いんですけど、そんな体力があるわけありません。と、なるとどうしても人件費やその他の雑費を削らなければイケナイわけですよ。少ないトコだと総制作費が300万以下って話も聞きました。一体ドコをどうすればそんな金額でゲームができるんでしょうか？　熟練のエロゲー職人は一人で全部の作業をこなせると言われていますけど、もしかしてそんな人

が作ったのかもしれません。
　ほかの業界は知りませんけど、この業界は底辺になればなるほどお金に関しての「たら・れば」トークが多くなります。給料遅延は当たり前！　「～だったらなあ」なんて不平不満が出るのもしょうがありません。
　しかも契約書があるのにも関わらず「へ？　そういう契約だっけ？」などとイケシャーシャーとほざく経営者の方々がいっぱいいるのです。ハッキリ言ってビジネスの話が出来ない人が多すぎです。
　とあるメーカーのお話ですが、「給料制」ではなく「おこずかい制」をとってる会社がありまして、社員は社長に「家賃払うんで6万円ください」とか「食事しないと餓死するんでご飯代3千円ください」と言ってその分を貰う、まさに「なんでそこまでしてゲームを作りますか」という社畜を育てる為にあるようなシステムが実在するそうです。
　金がまったく無い社員は、あまつさえ「社長のクレジットカード」で食事をすることさえあるそうです。「えーっと、今日はラーメンとチャーハン以外は頼むなー。限度額近いんだからー」ってな具合だそうで。
　とはいえ当たればデカイゲーム業界、エロゲーとはいえ当たればデカイのは事実です。実際に同人ソフトサークルから一発当てて大メーカーになっちゃったトコや、百万の開発費で数千万の売上を誇るソフトになっちゃった。なんってな話もよくある事です。
　おおよそエロゲーのターゲット層というのは10万人前後と言われております。実際はどうか知りませんが。
　開発費にもよりますが、通常のソフトですと大体2千本以上が「うわー売れてよかったね！」ヒットとなります。これが5千本とか売れると「大ヒット御礼!!　続編決定しかねーだろ！」ヒット、1万本売れるとブランドとして「勝ち組」になれるわけですね。かなり私見も入ってますが、こんなもんだと思われます。
　今までの話は中堅ドコを仮定した話なんですが、では新規参入の場合どうなるのでしょう？
　エロゲーは「ブランドイメージで勝負が決まる」と言われております。一発そのブランドで当てればユーザーは「そのブランドなら安心してヌける！」ということでそのブランドの次の作品も買うわけです。だからこそ、各ソフトメーカーはブランドイメージを強烈にする為にゲームによって何個もブランドを作って、それぞれの特色を鮮明にすることで売り上げを増加させようと色々な戦略を繰り広げているわけですね。
　新規でブランドを立ち上げる場合、開発費もさる事ながらこの宣伝広告にお金を費やします。とにかく認知度を上げるため、ソフトの名前を知ってもらわなきゃ話にならんので、各エロゲー雑誌に広告を打つわけです。その広告ってのがやっかいなんですわ。
　雑誌にとって広告は美味しい物ですからね。大体1本30万～とかですし。んで広告入れるから記事にしろ！　って感じで取り上げてもらうわけですよ、メーカーは。中には編集の方にリベートを贈って便宜を図ってもらったりする所もあるそうです。あくまでも噂ですけどね（苦笑）。まあ、あからさまに金を要求してくるトコもあれば、蛇の道は蛇！

って感じで、そのソフトのキャラを異常に気に入ってくれて「え〜そこまでしてくれるんですかぁ?」っつー出血大サービスをしてくれる奇特な方も極まれにいらっしゃいますな。はぐれメタルなみですが。

とにもかくにも書き下ろし

「初回特典」この言葉を聞くとドキッ! としたりします。なんでかって? エロゲー界でこんなに金のかかってしょーもないモンはないからですよ。「初回特典を付けないとどんなゲームでも売れない」というジンクスじみた言葉もあるくらい初回特典は大事なんです。しょーもないスタッフが書いた落書きみたいな同人誌とか、テーマソングの入ったCDだったり、カレンダーだったり。メーカーはほかとの差別化をはかる為にバンバン新アイテムを投入していくわけです。初回特典の他にも各小売店さんがショップ独自で出す予約特典というのがあります。

これも「ウチで予約するとこんなアイテムが貰えます!!」というのがウリなわけでして、テレカや等身大ポップ(!)、オリジナルのポスターなどが店舗ごとに過剰なほど付けられるわけですね。例えば、ソフト本体に「同人誌」と「CD」、予約特典に「等身大ポップ」「カレンダー」が付いたとしましょう。

…一体ナニを買ったんだかわかんなくなりそうですね。

一般的な予約特典の「テレカ」は各小売店さんでその原画さんの書き下ろしのイラストを要求してきます。

もう書き下ろしじゃないとヘソ噛んで死ぬ! ぐらいの勢いです。無論、メーカーサイドとしては数多く受注をしてくれる小売店さんに優先的にまわしますが、中には10本とかしか注文しないくせに書き下ろしを要求してくる小売店さんもいるわけです。そういうときにはどうするか?

アリ物のイラストの背景を替えたり、ポーズを替えたりしてちっとも書き下ろしてない「書き下ろし」を作るわけです。まぁよ―――く見るとわかるもんですので、ぜひお手持ちの予約特典テレカを凝視してくださいませ。

一匹狼が多いわけ

他の業界もそうでしょうが、エロゲー業界も人材の流動が特に激しい世界でもあります。自称シナリオライターとか、元どこそこの原画師とか。まぁ業界自体未熟なうえに、会社組織としても未熟な所が多いので、待遇が不満で辞めるってのはよく聞く話です。が、中には「ボクの考えてた作品を作れないから」とかホザク僕チャンや、ホンマもんの社会不適合者が「クリエィティブな仕事」という一見かっちょ良さげな看板に隠された「所詮サラリーマン」という事実を見つけちゃうと、幻想だけでこの業界に入った人はすぐ辞めていくのも数多くあるケースでしょう。

でも意を決してフリーになったほうが給料良かったりする場合がけっこうあったりします。私なんかそういうクチですが、最初に入った会社の年収が200万未満という泣くに泣けない状況でしたが、独立した途端に年収が3倍以上になり、中古ですが車を買い、まるでパチンコ雑誌の裏広告に載ってる怪しげな開運グッズの宣伝に出てくるインチキ実業家みたいな感じで収入が上がりました。多分、フリー一年目によく起る「辞めた途端、仕事が来ちゃってしょうがないよ」状態だと思いますが。まぁバブルなんで近い内に弾ける予定ですけどね。おっかね。勝負は二年目からってことですね。新規参入の所も僕も(笑)。

筆者プロフィール：ゲーム業界４年目の現役ディレクター。大手コンシューマーメーカーで２本作った後にフリーになりエロゲー業界にフリーのディレクターとして参入。現在に至る。既婚で29歳。

「初回特典企画会議」

まんが：西木史郎

完

アナル、じゃなくて侮れない中古市場

中古エロゲー屋店員 業界分析

業界からはあまりありがたがられない中古エロゲー屋さん。しかし、そこを覗けばエロゲー市場の実状がかいま見られるかも知れない？　4年半勤めている店員が語る市場分析、分泌液！

最も評価が信頼できるユーザーとは？

今年2月、中堅美少女ゲーム製作会社ブルーゲイル社長・うさ氏が新作『Treating2U』の再出荷数が延び悩んでいる現状に関し、メーカーオフィシャルサイトに連載中の日記にて「買った人より買わなかった人の意見が聞きたい」と発言。たしかにアンケートハガキや自社サイトの感想掲示板は基本的に自らソフトを購入、かつ面白かったというプレイヤーのホメ評が必然的に大多数を占めてしまう場合が多い。

その発言後間もなく、とある美少女ゲーム系個人サイトの運営者より「買ったけど売っぱらった人の意見も大事じゃない？」というレスポンス。この件に関するその後のやり取りや社長氏のコメント、今まで発売された同社のソフトの売り上げと広告費の比率・在籍していたスタッフ数などを明かした一覧表公開など、経営者の本音と苦悩露呈しすぎな同氏の日記内容は巷の美少女ゲーム系サイトの間でちょっとした話題を呼んだ(このあたりの経緯は現在でも同社のサイトにて公開されている。これは、ただでさえカツカツの経営状況なのにアテにしていた『終末の過ごし方』原画集の印税が発行元・新声社の倒産で入らなかったピンチが生々しく綴られているアボガドパワーズ社長・浦氏の昨年9月のサイト日記と並ぶ貴重な文書であると個人的には思っている。ぜひ一読をお勧めする)。

中古市場の是非、および中古を含めた全美少女ゲーム市場の現状が本当に正しいのかどうかの判断はここでは問わない。今これを読んでおられる読者にも多数おられるであろう製作者サイドの方々からすると中古市場なんていうものは違法コピーの温床、ユーザーの新作ソフトの購買意欲を減退、自分たちにはその売上が一切還元されることなく右から左にブツを転がすだけで利益を得んとする、まさに業界のダニとしか表現できない存在なのかも知れないが、しかし購買者の本音の、あるいはソフトの本当の価値の一部が露呈する生臭い現場であることは間違いないだろう。

ここでは某所某店にて毎日のように18禁美少女ゲームを売ったり買い取ったりしている中古エロゲー屋店員歴4年半の私、J-oが現場からの現状報告、本音の分析を行っていきたいと思う。今までは新作のみの扱いだったけれどこれから

中古の取り扱いも始めようという小売店の方、中古ソフトを利用しているユーザーの方、なるべく自社の作品を中古屋に売って欲しくないメーカーの方々、中古市場を撲滅せんと日々ガンバっておられる某組織の方々などの参考になれば幸いである。

ソフト・ブランド別売り上げ傾向

大手では相変わらずエルフ及びリーフの地位は揺るがない。リーフは『猪名川でいこう!!』発売直後、5本ほど在庫が溜まったまましばらく動きのなかった『Microsoft Plus!』が一気に売れていった事件(?)があった。『猪名川～』には様々なデスクトップテーマが収録されており、これらは手動でも設定可能なのだが『Plus!』があればより簡単に設定できる……ということがオンラインメッセージで説明されていたのが原因だったようだ。

アリスソフトの在庫過多率が微妙に上昇しているのが気になる昨今。具体的には『守り神様』『ぱすてるチャイム』『ペルシオン』などが低調（もっとも「どれを選んでも水準はクリア」というブランドの安心感により、一定の売値まで下げさえすれば確実に売れてくれるので、さほど問題ではない）。

作品別ではジックス『淫内感染』、ジャニス『とらいあんぐるハート』、インターハート『悪戯』、イリュージョン『デスブラッド』などが、最新作も旧作も同様に高値安定かつ在庫希少の人気シリーズ。ブランド別ではアージュ、ジェリーフィッシュ、アボガドパワーズといったところが注目株。『らーじPONPON』でデビューを飾ったオーバーフローも新作『ピュアメール』のデモムービーがかなりの話題を呼んでおり大化けの予感。

シーズウェア・ソニア・リビドーなどは何年も前の、それこそPC-98時代の旧作さえコンスタントに売れてくれる3大ブランドだったのだが、ここ1年位でそういう動きは若干落ち着いた模様。

ちぇりーそふと、スタジオエゴも高値かつ高回転率の優良ブランドなのだが「回転が良い」ということは「買う人も多いけど売りに来る人も多い」ということ。この2ブランドで気になるのが、過去の全作品～最新作をまとめて持ち込んでこられる、意地悪く見れば「今まで支持していたブランドだったが、最新作を遊んで見切りをつけた」のような買い取りケースがよく見受けられる点。ユーザーとの親密度合が希薄になっているのか？　などとつい邪推してしまう。同様の傾向は前出のシーズウェア・ソニア・リビドーにも最近よく現れている。

他にも、ここ数年は勢いがよかった「開封時に例のフロッピーが入ってないと不安になる」と常連客の間でも評判になるほどの高確率で修正プログラム入りディスクが付属してくるのが特徴のブランド、ウランも、プログラミング技術が上がったのか開発体制に余裕ができたのか、その名物フロッピーが同梱されなくなった最近になってから何故か当店における売り上げが失速気味、ブランドまとめ売り客が微増気味である。三千八百円という低価格路線を打ち出した同系列の新ブランド、テルルの一連の作品も泣かず飛ばずで、「あのフロッピーには何らかのおまじない効果が？」と店員間でのもっぱらの噂。

プロテクトって効果あるの？

中古屋・違法コピー対策としての効果は確実に「あります」。

プロテクトとは違うのだが、スタジオB-ROOM『がんぶる!』は発売当時まだ普及率が低かった80分収録CD-Rメディアを使わないと完全バックアップすることができ

なかったせいか、ソフト出荷数の割には買い取り本数は2～3本といったところだった（発売日から数日間、店頭や電話で「80分メディア置いてませんか？」という問い合わせが何件もあったのは関係あったのか、偶然だったのか…）。

美少女ゲーム専門メーカーというわけではないが、ガイナックスやコーエーなどのバックアップ対策されたソフトも極端に入荷本数は減少してしまう（メジャーなCD－Rライティングソフトが、そのプロテクト方式をサポートするようバージョンアップされた途端、ポツポツと買い取りが入ってくるようになったりするのは関係あったのか、偶然だったのか…）。

ただ、だからといって安易にプロテクトを導入するのはいかがなものか。むろん動作トラブルの原因になるということもあるが、ユーザーに「こんな小細工を仕込まなければ売り上げが維持できないようなツマらんソフトばっかり出しているメーカーなんだな」という判断を無意識のうちにさせてしまうのが一番の問題だと思う。

サポート問題

せっかく購入したゲームが自分のマシンで動かない。周囲に尋ねられるPCユーザーもいない。メーカーに電話をかければ「そのグラフィックカードとは相性が良くないので交換してください」→新しいカードを二万五千円出して購入→今度はマシンとの相性で別な不具合発生。結局ゲームは遊べない、ムダな出費…というコースをたどったお客さま。

当店にその「一度も遊べなかったソフト」を持ち込んでひとこと、「ゲーム機と違って絶対動くってモンでもないし、大変なんだね～。パソコンのゲームはもうコリゴリ。おたくみたいなお店があって良かった～」

こんなケースで中古屋の存在を感謝されるのも複雑な気分ではあるのだが、基本的にパソコンソフトは一度開封すれば返品不可という性質の製品である都合上、処分方法は当店のような中古屋に持ってくるかネットオークションで売り払うくらいしかない。それでも購入時の全額は返ってこないのだが。そして「パソコンソフトは全てのマシンで確実に動作するものではない」ということ。今更ではあるが、よく考えるとスゴい話だ。

ところで思うのだが、パッケージの動作環境欄に未だ「自作PCでの動作は保証しません」って書いてあるの、アレはいかがなものか？ある同人ソフトのマニュアルには「独自仕様でBIOSアップデート方法も分からないマザーボードやヘンな常駐プログラムが入っている大手メーカー製PCでの動作は保証しません」みたいなこと書いてあって笑ってしまったけど。

あと、当店においてお客さまによく聞かれる質問第2位は「このWin95用ソフト、Win98でも動きますか？」。そんなお客さまのためにも、過去発売した作品用の「Win98動作確認済」「WinMe動作確認済」シールを全国のパソコンショップに配布していただきたい。必要であれば差分ファイル入りフロッピーやCD、トラブル解消マニュアルなども同封の上で。むろん手間や費用はかかるだろうが、小売店やユーザーへの好印象を与える、格好の広報活動になるはずだ。

ちなみに質問第1位は「音声ありますか？」。もはや珍しくもなんともなくなった要素ゆえ「全女性キャラクターがフルボイス！」などと堂々とパッケージに記載するのは恥ずかしいとお考えかも知れないが、この基準で購入作品を選んでいるユーザーは未だにたくさんいる。分かりやすいところに明記していただけると助かる。

今後はこういうゲームが来る？

（1）ネットゲームで、しかもパスワードが同梱されていて新規購入者しか遊べないようなものは当然ながら中古屋では買い取れない。
（2）ネットと連動し、「ユーザーが作り手として一部介入できる」、「作ったものを送り手として他ユーザーに発信できる」もの。
　代表的なものとしてはＫＩＳＳ『カスタム隷奴』、当店でもまことによく売れた。『ホワイトエンジェル』のＬｉｇｈｔも、ソフト内に収録された素材は全てナンバリングされ、その組み合わせでオリジナルシナリオを製作できるシステムをユーザーに提供しており話題を呼んでいる。
　ネット上では既に数年前から、リーフ・ビジュアルノベルシリーズのテキストやＣＧを差し替えられるフリーソフトが人気を呼んでいるし、美少女ゲームではないがアスキーの「ツクール」系も当店の売れ筋商品（単純に「製品付属マニュアルが重要だから」という理由で中古に出回りづらいのではとも思うが）『ＲＰＧツクール』『恋愛シミュレーションツクール』などは女性客にもよく売れる。
（3）普段は新作同人ソフトは扱わないのだが、店員の趣味で入荷した同人ソフト『えここdeふぁいと！』20本が2週間で完売（むろんカテゴリーや価格帯も違うので単純に比較できるものではないが、当店で最も売れるソフトでも月に20～30本）。
　アニメやゲームのキャラクターではなく「東北地方の電力会社が3ヶ月間だけ採用していたマスコットキャラのイラスト」、それがネット上の口コミだけによって萌え萌えキッズたちの間で大評判、そのキャラメインの同人誌即売会まで開催された。なにしろ彼らに与えられた資料は「立ちポーズイラストが1枚」のみなのである。たったそれだけから様々な想像を広げ、各種グッズを展開させてしまう彼らのパワーは無視できない。
　また、同じく店員の趣味で入荷した『リーフファイト』用オリジナル同人カード（『Ｋａｎｏｎ』や『ラブひな』といった、リーフとは関係ない作品が描かれている。シールになっていて、あまりレアじゃない余ったカードに貼りつけて使う）も非常によく売れた。
　いわゆるオタ系客層を狙うのであれば美少女ゲームそのものだけではなく、その周辺の流行もチェックするべきなのかも知れない。

中古市場のこれから

　たまに家庭用ゲームソフトのみを扱う同業者の方とお話すると「規模は小さいけど手堅い商売」のような評価をいただくことが多い。ユーザー数、出荷本数なども決して多くはないが、そのぶん相場の変動度合がさほど激しくなく、熱心な固定客に支えられている…ということだろう。
　今後、美少女ゲーム市場のプレイヤー人口が飛躍的に伸びるようなことは正直あまり期待できないとは思うが、ある日まったく消え失せるような市場でもないはず。家庭用ゲームソフトと比較するとサポートの面倒くささ、独特の市場リサーチなどの問題をクリアしなければならないが、筆者判断では「美少女ゲーム中古市場は、あともうちょっとだけなら席は空いている。新規に事業を始めるのはキツいが、業務の延長として試験的に行ってみる程度であれば？」というところ。
　あと、現在大増殖中と言われている「個人のオークションソフト転売業」市場の実態調査を、誰か早急に行っていただけないものか。児童ポルノ法やＡＣＣＳも脅威だが、コッチの存在のほうもなかなか侮れないものが…。

店員間にて話題を呼んでいる 謎のブランド、ハイパースペースの『猥』

「自らの欲望を実現するため、新興宗教の教祖となったキミ。なのに女の信徒が少ない。思い悩んだとき、江戸時代のくの一と明治時代の英国人少女がタイムスリップして現れた」（業界誌「PC-NEWS」3／18号より）

何をどうやったらこういうプロットが思い付くのか、どうやって収拾をつけるのかが非常に気掛かりだがそれは置いといて。このキャプションに添えられたグラフィック画面は、大変申し上げにくいのだが、その、よくいえばちょっと懐かしめというか2クール目中盤で予算の切れた低予算アニメみたいな色段階の乏しい塗りというか、まあはっきり申し上げますと過去からタイムスリップしてきたのは、くの一でも英国少女でもなくこのゲームのグラフィッカーの人たちなんじゃねえかっていうハイエンドクオリティー。

この「PC-NEWS」同号に掲載されている同社の作品は、他にも『制服パラダイス』（3月中旬発売）や『ヴィンテージ2000』（5月19日発売）、『淫打3』（3月28日発売）などがあるのだが、その短期間リリース間隔ソフト群のいずれの原画も担当している「安藤ナツキ」、この人は一体何者なのか。

ここのソフトハウスは、他にも『振りマン（麻雀）』『淫グリッシュ（英語学習ソフト）』『耓（←これが本当に正式なタイトル表記。パッケージに描かれている全裸で逆さ吊りの女のイラストで分かるとおり、吊り系SMプレイにこだわった一作だからということらしいが…）』など色んな意味で個性的すぎるラインナップ。オフィシャルサイトを覗くと『めじろ十十98』なるC言語インタプリタを製作していたりと、とにかく謎の多い会社です。

ハイパースペースの『猥』。ノスタルジーな気分に浸るにはこのゲームだ（単に古くさいだけ）。

しかしそれ以上に大きな謎は、同ブランドのソフト群が何故か当店においての「在庫希少かつ高回転率・高値安定商品」であることです。いわば購入していったお客さまが数日後にまた売りにやって来て、その高値のまま並べておくと同日また売れてゆくといった状態、ほとんど擬似レンタルってカンジです。ある意味ウチの店限定とすればエルフやリーフ、Keyさえも比べ物にならない超優良ブランドと言えなくもありません。

画面を見た者は全部で何人？ マイカ・ゲームファクトリー『ラストシーン』

「すいませ～ん、なんかこのソフト、うちのマシンでは動かないんですけど…」というお客さん。店の対応としては当店のマシン上での動作確認、メーカーサイト上に差分ファイルやサポートテキストなどがあればダウンロード、FDにコピーして渡して…という過程を踏むのだが、そのサイトのサポートBBSを見て唖然。10数件の書き込みのうち内容に関する感想がほとんど存在せず、「うちでも動きません」だの「インストール中に先に進まない」だの、マシなものでも「エンディングまで到達したのですがそこで止まってしまいました」などの動作に関する苦情ばかり。

ソフトのパッケージ表面には「業界初純愛フルアニメーションビジュアルノベル」、裏には「業界初の豪華キャストによる純愛フルアニメーションビジュアルノベル」とヤケに「業界初」の好きなブランドだが、残念ながらその「豪華キャスト」を知りたくてもパッケージやマニュアルには参加声優の名前はどこにも書かれていない。

当店の動作確認用マシンではかろうじて起動したものの、問題の「フルアニメーション」の」のクオリティーを表現するならば「PCエンジンCD-ROM2」初期の作品クラス？ ゲーム画面右隅にはメッセージ送りを示すアイコン「めくり君」が本のページをめくるアニメが、コマンド選択画面には「ナヤム君」なるキャラクターが頭からハテナマークをポコポコ発生しているアニメのいずれかが常駐しており、「おいおい、パッケージに書いていた『フルアニメーション』って、つまりこのアイコンがいつもアニメーションしていて常に画面に映っているからフルアニメーションってコト？」と突っ込みを入れたくなるというもの。

ナヤム君&めくり君の雄姿。彼等に休息の時はない。なぜならフルアニメーションだから。

再び問題の掲示板に目を通すと「このソフトに採用されているプロテクトが動作不良の原因なのでは？」というユーザーの意見を発見。たしかにパッケージ裏には「この商品は株式会社デジクラフト社製（コピー防止プロテクト）を起用いたしました」（原文まま）とある。なんかカッコの使い方が違うような気もするんだが。更にマニュアルにある注意書き。「不正にコピーしたディスクによるインストールを行った場合、プロテクトプログラムが働き、正常に動作致しません」とあるまでは良いけど、「不正コピープログラムはWindowsのシステムクラッシュを引き起こす可能性がありますので、十分ご注意下さい」

僭越ながら申し上げますが、プロテクトはソフトの商品価値を保護するものであり、不正ユーザーのハードにアタックを加えるのは少々行きすぎではないかと思います。

※この記事を書くため問題のメーカーサイト掲示板を今一度確認してきたのだが、やけに書き込みが少なく、スカスカになっている。ふと注意書きに目をやると「書き込まれた内容は1週間で消去します」という更にスゴいことが書かれてました。

ご注意 !!
ネットワークに接続されたコンピューターでは、正常に起動しないことがありますので、必ずネットワークを切り離してご使用下さい。
不正にコピーしたディスクによるインストールを行った場合、プロテクトプログラムが働き、正常に起動致しません。また不正コピープログラムはWindowsのシステムクラッシュを引き起こす場合がありますので、十分ご注意下さい。

『ラストシーン』のマニュアルより。えぇ、ホントに書いてありますよ。

エロゲー店員は見た!?

中古屋裏話その2

こんな客ってどうよ？

長い間エロゲー店員をやっていると困ったお客さん、面白いお客さんに会うことがしばしばある。私が今まで体験したチン事件（エロゲーだけに）の一例を紹介！

メーカーの人がまとめ売り?

あるブランドの作品ばかり数本まとめての買い取り。ふと身分証明用の免許証を覗くと聞き覚えのある名前…って、このブランドの結構重要なスタッフさん（本名だったんかい!）。オフィシャルサイトを覗くと、一週間前のBBSに「一身上の都合により会社を離れます。今までありがとう」の書き込み…（この人、しばらくしてもう一度ご来店されてます。思わず通常の5割増しで買い取ってしまいました。ここのソフト結構な在庫過多なのに…）

メディアの違いが愛の違い?

「ウチの先生が原画書いているっていうの、このゲームだよね～!?」と嬉しそうに歓談しておられる近所の専門学校生カップルさん。「コネで会社入れてくれるかもしれないし、いちおう遊んでおいたほうがイイよねえ、買っとこうかなあ」「あー、でもオレの友達、たぶん同じソフト持ってる」「ホントー? あたしのぶんも焼いといて～☆」「おっけ～、あっ、そこの太陽誘電のメディア10枚下さい…うーん、やっぱミスターデータでいいや～」

彼女に頼まれてんのにメディアのグレード下げてんじゃねえ。じゃなかった、ソフトの一本くらい買ってあげなさい。ってウチで買っても結局中古だから、当のセンセイには一文のお金も入らないのは同じなんですけどね。

即売りユーザーは業界に貢献している?

新作発売リストにおける9割5分近くのエロゲーを購入、そして何故か発売日翌日にそのほとんどを売りに来られる常連さん。

さ～て、美少女ゲーム業界は彼らのような人々で保たれているのでしょうか? それとも彼らのような人々がいるから衰退してゆくのでしょうか? 少なくともユーザーとしての自分は「この怒涛の発売本数の中、自腹を切ってあらゆるエロゲーを遊び倒し、評価し、バグや差分を検証し、ネットの口コミで評価を広げてくれる。普通だったらノーチェックの『見た目はパッとしないけど隠れた名作』を探し出してくれる誰か」がいてくれないと非常に困るのですが。

最近もっとも返答に困った、お客さまからの苦情

（パソコン初購入、さっそく美少女ゲームに手を出して当店にて人気作品5本くらいを一気に購入するも翌々日そっくり売りに来られたオジサン）「店員サンさあ、なんかこういうゲームで流行っているのって、小説みたいなのバッカリなの?」

筆者プロフィール（Ｊ－ｏ）：４年ほど前「ゲーム批評」スタッフの書類審査を落ちたことのある中古エロゲー屋店員（29歳・独身）。オタク系情報サイト「Ｊ－ｏの日記」も宜しく。http://www.remus.dti.ne.jp/~j-o/index.htm

まとめ

美少女ゲームに何を求めるかはユーザーによって違うと思うが、ただ一つだけ共通するものがある。それは**「液体を排出したい」**ということだ。最近流行の「泣きゲー派」だったら涙を流したいし、純粋にヌくことが目的の「鬼畜エロゲー派」だったら精液を垂れ流したい。それに、液体を流すのはなにも我々だけではない。**メーカーとショップの血と汗と涙**。そう、エロゲーとは流れ流れてゆくものなのだ（でもクソゲーをつかんで流す涙はイヤだな）。いわば、エロゲーとはユーザーと制作者が作り上げる大きな河。みんなで作り上げていくべき素晴らしいものなのだ。というか、河もいいけど包茎の人はさっさと余った皮を除去しましょう。それでは、うまくまとまったところでお開きにしたいと思います。

切なくも悲しい本格派ボーイズゲーム！

隠れ月【かくれづき】

男性向け18禁ゲームの老舗・アリスソフトのブランドであるＡＬＩＣＥ ＢＬＵＥから、美少女ゲームの対極にあるような美少年ゲームがついに登場！

ボーイズ物の潮流がついにゲームにも

昨今の女性向「美少年モノ」の勢いはすごい。街の書店には専用コーナーができ、雑誌の類も乱立し、すでに一ジャンルとして定着していると言ってもいいだろう。

だとすれば、それがゲームの世界に飛び火してくるのも当然のこと。これまでも少年たちが主役のゲームはいくつか発売されていたが、老舗アリスソフトが打ち出した第1弾は、予想を裏切って「美少年、美青年がたくさん出てくるフツーのゲーム」、全年齢対象のものだった。

その『隠れ月』は、ＪＡＰＡＮという架空の国（けれどアリスソフトの作品の中では知られた設定でもある）の、ある魔法研究所が舞台。主人公はそこで作られた「ぬへ」という人工生命体で、プレイヤーは彼…朔夜を育成していくことになる。創造主であり教師でもあるキャラクターと親交を深め、彼らの過去に触れることで次第に人間らしくなっていく朔夜。91日の育成期間が終わるとき、彼は何を知り、どんな結末を迎えるのだろうか…？

本作は全体的にこぢんまりとした印象のソフトである。一プレイにかかる所要時間も短かく、主要登場キャラクターも4人と少な目だ。しかしキャラクター作りに関しては、非常にツボを心得ていると思う。

屈指の魔法力を持つ研究所の所長は物腰穏やかで天然ボケの草壁静真、その部下の主任研究員は関西弁を話し私室を遊郭風にしている遊び人の乾紅玉、魔法研究員でありながら武術にも秀でた良家の出の滝川七朗、気の弱そうな外見に反して「ぬへ」の育成に最も否定的な杉田尚純…。数が少ないながらによく特徴が出ており、それはボーイズ系雑誌で活躍中の高群保氏の絵柄にも良く合っている。

彼ら四人が四人とも、それぞれの思惑の下に、「ぬへ」を作り、見守っている。それはいい意味で予想通りであり、予想を裏切る展開でもあるのだ。

実はそれほど女性向けじゃない…？

主人公が目覚めたのは真冬の12月末だった。庭には雪が積もり、正月、節分、雛祭りと季節行事のイベントがちりばめられている。

本作は主人公のパラメータを極端に上

「先生…あんたは…俺の魂をどこから引き寄せた？」

げなければ、きちんとしたエンディングを迎えられないようになっている。言い方を変えれば、登場キャラクターの誰かと突出して交流を深めなければ、彼らの真意や過去にたどり着くことはできないということなのだ。

本作をプレイしていて、通常の恋愛ＳＬＧなどにあるような「落とす」という感覚はなかった。ただ自然に、それぞれのキャラが抱えた事情と視点で、同じ「魔法研究所の91日」という、閉ざされた世界の限られた時間を見たいという気にさせるのだ。

エンディングはどれも希望よりはせつなさ、やりきれなさに満ちたものが多い。二人三人と結末を見ていくうちに、何よりも胸に迫るもの…それは研究所での、たった3月あまり過ごした他愛ない生活のことだ。

先に挙げたような季節行事イベントは、何度やっても同じタイミングで同じものが出てくることが多い。3度目くらいまでは「またか…」と思ったものだが、やがてその感想は逆転した。誰と仲良くなり、どんなルートを通ろうと同じイベントがある。それは「まったく同じ時間軸で語られる、重なり合った物語」を意味しているのだ。

中でも秀逸なのが「雪見」のイベントだ。

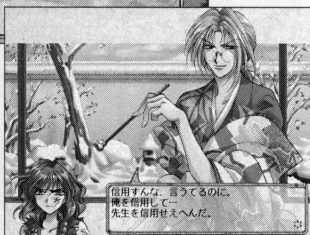
縁側で、「雪見をしよう」と言い出したところに、ほかのキャラクターが、一人また一人とやってきては「いいですね」と加わり、「朝から雪見酒とは」と差しつ差されつ…。しんしんと降る雪と、穏やかな時間。それぞれの真実を知った後に思い出すこのシーンは、二度と戻らない時間の一幕としてプレイヤーの胸を打つだろう。

たとえあの生活が表面だけのものであっても、静かに流れる時間を「いい」と思った気持ちもまた、嘘ではなかったのだと思えるのだ。きっと研究所での日々を、温かい思い出として朔夜は生きていくのだろう、と素直に思うことができる。

この作品は、プレイ中よりもプレイ後に様々なことを考えさせるようだ。隠れ月というタイトル、朔夜という名前、常に場を支配する雪と底冷えのする冬のイメージ。この作品の持つせつなさや悲しみは、冬という季節でなければ再現できなかったと思う。厳しい季節の中のやわらかな記憶、そして春に来る別れ。

本作は、ただ登場人物が男性中心、というだけであって、内容は実に丁寧な「せつないストーリーの普通のゲーム」である。例えば同じアリスソフトの『デアボリカ』が、その内容から女性ファンも多いことと同じように、ぜひ先入観なく、男性にもプレイしてみて欲しいと思う。

他社からも女性向のゲームはこの秋冬にかけていくつも発売されるようだが、ぜひこの作品に続くクオリティの高いものを期待したい。

特定のキャラと親密になっていくと、次第に「ぬへ」制作の思惑や人間関係が明かされていく。

「何でもない日常」こそが、得がたく代えがたいものなのだと思い知らされる「雪見」イベント。この台詞も、きっと本心から出たものだろう。

Text by 編集部

美少女ゲーム傑作選

毎月何十本と発売される美少女ゲーム。さすがは不況にも強いアダルト業界といったところだが、それだけにいつまでたってもク○ゲーは多発し、ゲームを買って後悔するユーザーも後を絶たない（そして連続で後悔したりもする）。そんなわけで、買っても絶対に後悔しないであろう、優秀なソフトを10本。それも、「ここが見所」とはっきり言えるソフトたちを選んでみた。美少女ゲームのスタンダードと言えるソフトたち。美少女ゲーマーたるもの、これくらいは遊んでおきましょうね。

文化祭までの限られた時間の中で、多くの仲間に支えられながら一本の映画を完成させていく青春の一ページ的なストーリーとアニメを効果的に使用した超濃厚なHシーン。そのギャップがプレイヤーに強烈なインパクトを残す一本。

エロゲー版「やるドラ」…？

はじめ、このゲームについて編集の方から紹介されたとき、「エロゲー版のやるドラ、みたいな感じですよ」と言ったような説明の仕方をされた。ちなみに「やるドラ」っていうのはプレステで出てた『サンパギータ』とか『雪割りの花』とかのアニメーションをふんだんに取り入れた一連のAVG作品の総称ね。ってこんな説明、ここでは不要でしたか？

ともあれソフト本体をもらって帰って早速プレイしてみると、いきなり何かに追われるかのように校舎の屋上にまで逃げてきた一人の女のコが追い詰められ思い余って鉄柵に手をかけた瞬間彼女を見て追ってきたもう一人の女のコにタックルかまされるまでが完全な、とまでは行かないがアニメーションで表現される。確かに「やるドラ」っぽい。そんな導入部から始まる『GREEN』は、とある学園の映画部を舞台にしたAVG…というよりはいわゆるビジュアルノベルと言った方がよろしいか。冒頭の一連の場面は当然、主人公たちが撮っていた映画の一シーンということで、カン違いして撮影をストップさせてしまった女のコ、真琴が謝りながら去って行くのを苦笑しつつ見送る映画部員たちは、主演の由紀恵先輩を省くとたったの三名。す、少ね～っ！

対決！ CG超大作VS即製ロードムービー

主人公の小野クンはそんなミニミニ映画部の一部員なんだけど、あるトラブルが元でそれまで撮っていた作品の製作を止めてしまった部長に代わって、文化祭に出品する作品を一から作らなきゃならなくなったもんだからさあ大変。実は学園にはもう一つ、この映画部を大きく上回る規模（それと予算）を誇る「シネマ研究会」なるものが存在していて、文化祭での上映は詰まるところ両部による対決企画！ ここで負ければ弱小映画部は何ら実績を持たない部として、廃部の恐れさえあるので今回小野クンにはかなりのプレッシャーがかかっております。実際のところ彼の撮ろうとしている作品『ポートレート』、一人の女のコと子供の幽霊との交流を描いたハートウォーミングな小品…の予定なのですが上映まで一ヶ月を切って

映画に燃えた僕と彼女の熱い「秋」

GREEN ～秋空のスクリーン～

メーカー：Jelly fish　ジャンル：ADV　発売日：99・12・29
価格：8800円

映画撮影のシーンもアニメで描かれる。ちょっとずつうまくなっていく真琴がうまく表現されています。

いるというのに主演女優も決まってない上、シナリオも途中までしか出来上がってない！　という始末。シナリオは撮りながら書いていくとしていいものの（本当は良くないけど）女優が未定、というのは大分キツいものがありますなあ（筆者も経験あり）。しかし人生捨てたものじゃない。ある日そんな彼の下に映画の神様が下りてきた!!　実は彼には早朝、誰もいない校内をカメラ片手に歩き回るという傍から見たらちょい誤解されそうな習慣（本人はカメラワークの練習、というが）があるのですが、不安と焦りで煮詰まってきたある日、いつものように校内をうろついているとそこで彼は運命のヒロインに出会うことが出来ます！　彼女こそ冒頭でボケまくってた真琴ちゃんなんですが彼女、天性の素質を持っているのか、演技をするのは初めてと言いながらもこちらから2～3アドバイスをするだけで、メキメキとその演技が上達していくのです！

こうしてやっと映画製作のスタートラインに立つことができた小野クンですが、対するシネマ研究会会長の財前は学園一の演技派女優・由紀恵先輩を主役に、親のコネまで使って金のかかるCGをほとんどのシーンに盛り込んだSF超大作『ファイナルフロンティアサーガ』を発表。こりゃ反則ですな。学生なら学生らしく銀紙貼ったお皿をテグスで吊ったりしてりゃいいんだよ！　一方小野クンの方は、真琴ちゃんがゴネ出したり、音楽担当の本山くんが神経衰弱で勝たなきゃ曲作ってやんねーと理不尽なことを言い出したり、無理解な友人たちにバカにされたりと前途多難。シネ研との対決以前に映画の完成すら危ぶまれる状態であります。

激エロ！怒涛のアニメシーン

と、こういったストーリーの大半は通常のAVGと同じようにバストショットのキャラ絵十メッセージで展開される。じゃあどこが「やるドラ」なの？　ちゅうと初めの編集者の言葉を思い出して頂きたい。そう、これは「エロゲー版」やるドラなのだ。アニメパートのほとんどがお楽しみのHシーンに費やされている。共に苦労を重ねて撮影を続けてきた小野クン&真琴ちゃん。互いに惹かれ会う二人は撮影中深夜の校内で結ばれる。ストーリー中盤、こちらもこれが「エロゲー」であることを忘れかけてきた頃に展開される長尺の（ホント、長い）初Hシーンからして超がつくほどのド、ド、ド濃厚エロ。アングルも多彩だし、フルアニメと言いながら同じパターンの繰り返しだった過去の作品とは一線を画している。特に印象的なのが女のコの腰使い。まるでロクヨンの3Dスティック並みにぐりんぐりん動いて見るからに気持ち良さそうだ。それまでの健全かつストイックな撮影現場のシーンに目が慣れちゃってるのもあって、この本気のHシーンはかなりインパクトが強い。だから逆にここで引いちゃったりするヒトが出てきそうなのがちょっと心配なんだけど、下手なOVA以上に動きまくりなのは単純に凄いよね。

あなた達はアダルトビデオ女優＆男優ですか…、とツッコミたくなるほど充実し過ぎなHシーン。

Text by 南　敏久

魅力的な看護婦たちを相手に、婦人科の医者である主人公は数々の〝実験〟を繰り返す…。病院モノ独特の淫靡なシチュエーションと、それとは裏腹な、美麗ＣＧで話題となった作品だ。

夜の病院内での危険な実験

主人公は、学生時代婦人科の研究で名を馳せたこともある、エリートの医者。しかし、その研究内容があまりにも過激すぎたため、医療界から身を隠さねばならなくなってしまったという過去を持つ。

主人公はあるとき、都内有数の大病院「聖ユリアンナ病院」に非常勤として雇われることとなる。「こんな大病院から雇われることなどない」と思っていた主人公。だが、実はこの病院で理事をしている神宮寺成美は、かつて主人公と同じ学科で、主人公が婦人科の研究をした相手（研究素材）だったのだ。そんな成美がなぜ自分を雇うのか？ 不信に思う主人公だったが、成美にはある計画＝金持ちのオヤジたちを相手とした、非合法の売淫機関〝特別病棟〟を作るといった計画があったのだ。

純情そうな顔したナースが４人。主人公に弱みを握られ、逆らえなくなったところをああしてこうして……

主人公はかつての〝研究〟の実績を買われ、この特別病棟の主任となるべく、選りすぐりの看護婦たちを〝実験〟し、より良い〝看護〟ができるように、その能力を〝開発〟していく…。

診察、研究、実験、開発、などの言葉に興奮を覚え、なおかつ裾の短い改造ナース服に尋常じゃないリビドーを感じてしまう、看護&医療&病院フェチな方に是非オススメの作品。というか、こういうシチュエーションが嫌いな人ってのは少ないんじゃないだろうか？ ゲーム内では、若干排泄系のイベントがあるので、そこに少し嫌いがあるかもしれないが、グラフィック的にそんなにハードじゃないから大丈夫。

それよりも特筆したいのは、女の子のカワイさだろう。原画を担当しているZATOU氏は、新進気鋭の原画家でありながら、この作品が出た瞬間からかなりの人気を博しているのだ。このゲームが発売され、秋葉原の各ショップにて付いた特典用の描き下ろしテレ

美人ナースの弱みを握って好き放題！

夜勤病棟

メーカー：Mink　ジャンル：SLG　発売日：99・12・22
価格：8800円

力は、現在かなりのプレミア価格で取り引きされているという。実際ゲームを見てみると、その人気のほども、うなづける。女の子は皆純情そうで優しそうに描かれ、独特の細い線で、ぴっちりした太ももや胸のラインが…。CGのほうを見てもらえばわかると思うけど、それはそれは、とてつもなくエッチな仕上がり。この絵柄であんなことやこんなことをやっちゃうのだから、絵が気に入ったなら即買いですね、ハイ。

名付けて 医療シミュレーション

さて、ゲームの内容のほうを見ていくと、病院モノで、看護婦が登場するゲーム、というと、なんだかどこにでもあるようなゲームに聞こえてしまうが、やっぱりエロゲーの需要とかを考えると、不況にも強いのはこういった〝定番〟たるシチュエーションのものなのだろう。しかし、普通にただ病院が舞台で、看護婦とエッチできますよーでは客は来ない。そこで考えられたのが、この〝医療シミュレーション〟なのだ。

ではその、医療シミュレーションって一体何？　簡単に言えば、病院内での様々な医療器具を使って陵辱するというものだ。シミュレーションとなっているが、実際のゲーム内容はマップ画面を移動してのAVG形式。主人公は限られた時間内でマップを移動し、その間に条件を満たすことができれば、イベントが発生するのだ。

イベントの条件は、だいたい目当ての女の子をつけ回して（この表現が一番しっくりくる）いれば、満たされるものが多い。もし、移動先で何も起こらなくても、セーブ／ロードがどこでもできるので、やり直しながらプレイしていける。攻略できる女の子は全部で四人だが、隠しキャラなどもいるため、すべてのキャラ／CGを攻略するために何度かプレイする、といった具合だ。難易度としてはそれほど高くないと思うので、じっくりとこの病院というシチュエーションを味わってもらいたいところ。

ストーリー的には、大きな盛り上がりなどがなく単調な展開だが、絵柄とシチュエーションで十分カバーできているので、合格点。声優さんのボイスもなかなか気合い入っているので、看護婦さん大好きな人は買いましょう（もう買ってるか？）。

Text by ジョッキー☆笹岡

主人公の卑屈すぎる性格が笑える

この物語の主人公、やってることからしてまともではないのだが、考えていることもかなり危ない。

特に、ターゲットの看護婦に初めて会ったときの第一印象がひどく、ヒロインの七瀬恋は、初対面で主人公に「たいしたものではないですけど」といって花を一輪渡すのだが、このとき主人公は心の中で「そんなもので俺の機嫌を取ろうってのか？　俺も安く見られたものだ」と、初対面からかなりのひねくれ者ぶりを発揮（笑）。そしてその後、残りの花束を恋が、恋人である直也に渡しているところを目撃し、主人公は「あいつには花束を渡して、俺にはその余りものってワケかい。この女、とんでもない喰わせものだな」などと、恋の好意をまったく意に介しないひねくれぶり。そもそも、恋は主人公の恋人でもなんでもないっつーのに、どういう思考回路してんだよ、と思わずツッコミ入れたくなる。

とにかく、自分が一番偉いと思いこんでいて、思い通りにならないと逆恨みするという、ネガティブ思考の持ち主。ホントにこんなヤツがいたら嫌だけど、ゲームの中では結構笑わせてくれるので、主人公の細かいセリフにも注目して欲しい。

実験内容は、女体の神秘を赤裸々に暴き出してしまうものばかり。次第に堕ちてゆく白衣の天使たち。

多くのユーザーが注目した、リーフ東京開発としてのデビュー作。お家芸であるライトなノリは今回も健在。しかし、甘く見てはいけない。一見するとコミカルな中に、同人活動の抱えるシリアスなテーマを掲示した良作なのだ。

オタク業界の総本山をゲーム化

今、エロゲー界で最も話題のソフトハウスと言っても過言ではないリーフ。そのリーフが放った、良くも悪くも話題になった作品。それが本作『こみっくパーティ（以下、こみパ）』である。

これほどのビッグタイトルだと、知らない人もほとんどいないと思うが、一応説明しておこう。この『こみパ』は同人誌を作成しながら女の子と仲良くなろうという夢のようなゲームである。基本は毎日のスケジュールを決め、技術力を上げながら原稿を描いていき、毎月開催される即売会「こみっくパーティ」に参加していこうというもの。この毎月行われる即売会用の新刊は、落とす（締め切りに間に合わない）と即ゲームオーバーというシビアさで、現実世界では結構笑えない人も多いはずだ。

『こみパ』は発売前から多くの同人作家に注目された。そして案の定、その「主人公の仕事ぶり」と「同人誌作成」のゲームシステムは大きな話題となった。多くの同人活動をしているプレイヤーから「こんなにポンポン原稿が描けたらなー」とか「なんでゲームでまで同人誌作らないといけないんだ！」「エロなしの創作で2000部なんて出ねーよ」「2日で2000部作ってくれる印刷所紹介してクレー」などなど、悲鳴にも似た願望がよく聞こえてくる。みんな、現実とゲームはしっかり区別するよーに（笑）。そもそも、あんまり生々しいと『こみっくろーど（*1）』になっちゃうので、それはそれでイヤだろうし。

このゲームの人気を支える要素としては、まず美しいビジュアルというのがまず挙げられる。業界屈指の人気作家である甘露樹、みつみ美里、両氏の原画に加え、色塗りの技術も素晴らしい。ちょっと専門的な話になるが、画面モードの都合で256色に減色されているというのが未だに信じられない美しさだ。余談ながら、後に発売されたアミューズメントCD『猪名川で行こう！』は16ビットカラー（65536色）で作成されており、本来のグラフィックの美しさはもちろん、画面効果の凝り方など、単に一枚絵だけでない総合的なビジュアルに対するこだわりを見せつけてくれている。

魅惑の同人誌即売会へようこそ!!

こみっくパーティ

メーカー：リーフ　ジャンル：SLG＋ADV　発売日：99・5・28
価格：8800円

Text by 羽田一弥

シナリオに隠されたスパイスが良

『こみパ』が素晴らしいのはなにもビジュアル面だけではない。舞台の主となるのが同人誌即売会だけに、そういう方面でのシナリオのネタは非常に豊富である。制作スタッフが同人業界でも人気のあるクリエイター揃いなので、細かい演出がゲーム中、随所に反映している。この手のイベントに参加している（主に東京在住の）方々なら、どこかで見たような背景とか、どこかで聞いたことがあるようなサークル名とか、実に様々な場所でニヤリとさせられるハズである。

瑞希
「おまけに布団に包まって、床の上を
転がってるなんて！
もう、なにやってんのよ！」

256色とは思えない、超奇麗なCG。リーフのCG技術は間違いなくトップクラスでしょう。

　キャラごとに用意されたイベントも「あるんだよねー」とか思わされるシャレにならないイベントから、「んなわけあるかー！」と思わされる極端なイベントまで実に数多く用意されている。中でも、瑞希や詠美のシナリオには、同人活動をしている方なら必ず考えさせられるはずだ。そこには「なんのために本を作るのか？」「売れればそれで良いのか？」など、同人活動のスタンス、創作の葛藤など、しっかりとしたテーマが掲示されている。これらのテーマは、こういった経験をしたことのある人にとって重くのしかかり、自然に共感し、真剣に考えさせられることになるだろう。それは、あからさまに感動することを「仕向けられた」ゲームなどより、心に深く残るのである。

　もっとも、これは裏返せばそのまま批判的な意見として考えることもできる。シナリオは内輪ネタで埋め尽くされていて、普通の人がプレイしてもまずわからないだろうし、「オタクの知識テスト」みたいな内容にはついていけないユーザーも少なからずいると思う。同人誌作成の部分が完全な作業でおもしろくも何ともない、というのも典型的な批判要素ではある。しかし、こういった単純な問題はあるものの、『こみパ』がそれを補って余りある魅力を備えたゲームであることに変わりはない。

この業界のこと。少しはマジメに考えましょうね

　リーフのビジュアルノベルからの脱却、開発スタッフのまるごと移籍など、良くも悪くも話題となった本作だが、結果的には大成功だったと言えるだろう。

　著作権問題等、多くの問題を抱えたまま、規模だけがどんどん大きくなっていく近年の同人業界。今やこの手のギャルゲー、エロゲーとは切っても切れない関係にまでなってきた感すらある。この『こみパ』には、少なからずそういったモノを作ることへの考え方を改めさせられる何かを感じてもらえるはずだ。作る方も買う方も、一度落ち着いて考えてもらいたい。

　そういった諸問題を前向きに掲示し、エンタテイメントとして昇華させた。これこそが『こみパ』の最も評価すべき点であろう。これを、ゲームに感情移入しすぎの同人バカの戯れ言ととるか否かは、それこそプレイヤー次第なのである。自分たちの置かれた現状を前向きに考えようではないか。

瑞希
「おたくって、不潔で意味不明な
隠語を操って、日本転覆はかる
社会不適格者の集団なんだから！」

主人公の真人間に戻そうと頑張る瑞希。この罵倒は応えますねえ…プレイヤーも（笑）。

*1…『こみっくろーど』　かつてPC-FXで発売された漫画家を目指すゲーム。こちらも「マンガ作成ゲーム」なのだが、家賃が払えなくて家に仕送りを要求したり、同人誌の売り上げで細々と生活したりと「あまりにリアルで笑えない」と、もっぱらの評判。現在はハード＆ソフト共に入手困難。

発売されてから約4年。いまだに「これ以上おもしろい美少女ソフトはない」と言う人が多い、名作『鬼畜王ランス』。戦略SLGとしてゲーム性が高いだけでなく、魅力的なキャラや練り込まれたシナリオなど、注目すべきポイントの多いソフトだ。

ゲームとしての完成度の高さ

数ある美少女ソフトメーカーのなかでも、トップクラスの人気を誇るアリスソフト。その歴代人気No.1のシリーズといえば、ここで紹介する『鬼畜王ランス』を含む『ランス』シリーズだろう。そのラインナップのなかでも、特にこの作品はゲーム性の高さと、先の展開が読めない自由度の高いシナリオで絶大な人気を得た。

このシリーズのほとんどの作品はRPGであるため、自然とゲーム性の高い内容になっている。だが残念なことに、ストーリーはほぼ1本道で、最終的には必ず同じ結末を迎えることになってしまうという欠点を持っていた。

しかし、『鬼畜王ランス』は違う。ゲームが戦略SLGになり、どうすれば自分に有利に強大な軍事力を持つ敵国を攻略できるか、強敵を最小限の被害で倒す方法を考えるなど、ゲーム性は高いままにさらに自由度が増して、エンディングも数多く用意されたのだ（もちろん、トゥルーエンドと言うべきものはある）。「何度でも楽しく遊べて、おまけにエッチなCGが見られる」という、美少女ソフトのユーザーが求める要素のすべてを、盛り込んだ贅沢な作品と言えるのではないだろうか？

ただ、一つだけ残念なのが、この作品では登場するキャラクターの人数が多いためか、前作までにも登場したレギュラーキャラクターたちでさえ、3枚程度のビジュアルしか用意されていないということだ。ビジュアルの総枚数は多いが、レギュラーのキャラクターたちの扱いが少し小さいように思えてならない。

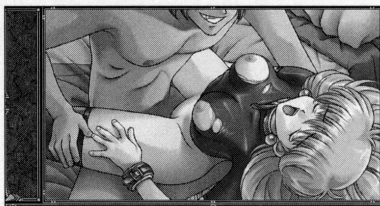
個性豊かなキャラクター

このソフトを語るうえで忘れてはならないのが、ゲームに登場する個性豊かなキャラクターたちの存在。とにかく1度プレイすれば、忘れられなくなるほど個性の強いキャラクターが揃っているのだ。そんな中でも、主人公であるランスとヒロイン・シィルは格別といえるだろう。

このシリーズの主人公である戦士・ランスは、剣の腕は1流だが若くて綺麗な女の子はすべて自分のものと言い切るくらいの女好き。しかも、男や不細工な女たち

美少女ソフト史上最高の戦略SLG
鬼畜王ランス

メーカー：アリスソフト　ジャンル：SLG　発売日：96・12・19
価格：8500円

を、ゴミかもしくは自分が利用する踏み台ぐらいにしか思っていないので、気に入らなかったり目障りだったら戸惑うことなく、惨殺してしまうような鬼畜なキャラクターなのだ。こんな人間が実際に自分の近くにいたらイヤだが、そんな人間となって世界統一を目指すのは意外なほど楽しい。普段はやりたくてもできない鬼畜な行動を、ランスというキャラクターになることでプレイヤーは思う存分に体験することができるのだ。また、ランスがたまに見せる優しさや男らしさがプレイヤーを魅了して、より一層ゲームの世界へと引きずり込んでいく。

ヒロインであるシィルでさえ、イベントグラフィックの枚数はあまり多くない。

ヒロインである魔法使いの少女・シィルは、このゲームの清涼剤としてなくてはならない存在。彼女は、奴隷としてランスに買われた不幸な女の子。戦闘では魔法でランスをサポートして、普段は掃除や洗濯、食事の支度といった身の回りのことに加えて、夜のエッチの相手までしているのだ。これも彼女のランスへの一途な愛のため。そんな彼女の姿に心をうたれ、思わず惚れてしまった人も多いだろう。

驚きのエンディング

このゲームには、数多くのエンディングが用意されている。そのなかには、普通は考えつかないような内容のものが数多く存在している。しかも、エンディングに行き着く条件を知らないために、一つ選択肢を選んだだけで、いきなりゲームが終わってしまうなんてこともある。突然のエンディングにショックを受けて、呆然とディスプレイを眺めてしまったという人もいたのではないだろうか。特に、盗賊王エンディングとマリアとともに宇宙へと旅立つエンディングは必見。

この画面を見たときには呆然としました。一応、グッドと書いてあるけど……。

盗賊王エンディングは、ゲーム開始時にランス率いる盗賊団を討伐にきた軍隊を、逆に返り討ちにするというもの。一見とても簡単だが、戦力差が約9対1で、まず普通に戦っても勝利することはできないのだ。エンディングを見るには、ひたすら必殺技のランスアタックを使用して、ボスのHPを削るしかない。しかも、「ランスが攻撃されない」という運も必要なため何回もやり直すことになるだろう。これをクリアできれば、ゲームを開始して10分以内で、いきなりハッピーエンド（?）を見ることができる。

マリアと宇宙へ旅立つエンディングの方は、彼女が作りあげた宇宙船を見せてもらったときに、乗ると選択するだけで発生してしまう。このエンディングでは、マリアとともに酸素も食料もない宇宙船で、2度と戻れない宇宙旅行に行くというもの。唯一の救いは、一緒に宇宙船に乗ったマリアが意外と幸せそうなところだろうか。

エンディングに限らず、シナリオやCGも完全制覇するのは難しい。しかし、それでもプレイしたくなるだけのシステムと、やりこみの成果を満足させるだけのストーリーやイベント、ビジュアルがあるからこそ、いまなおプレイし続けている人がいるのだ。

Text by 関根昌昭

人気の恋愛ＳＬＧが装いも新たに生まれ変わった。純愛を、常識を、幻想を嘲笑う主人公が美少女たちを汚辱に塗れたマニアの世界に引きずり込む！　前作と会わせてプレイすればまた違った味わいが楽しめる。

『放課後マニア倶楽部』イコール『マニア倶楽部』？

『放課後マニア倶楽部』は同社の『放課後恋愛クラブ』の続編——というわけではない。舞台設定と登場人物はそのままに、主人公を前作の「練一」からその友人である「小太郎」に変更、彼の視点から同じ一ヶ月を体験する内容になっている。いわゆるフツーの男のコの練一とは違って小太郎は少々マニアックな性癖の持ち主。だから『マニア倶楽部』なんだろうけど、筆者なんかはどうしてもこのタイトルから同名のとある雑誌のことを連想してしまいます。

実体験ハードコアＳＭ誌『マニア倶楽部（三和出版）』は、実際書店でお手に取ってもらえばわかると思いますが（恥ずかしい？）、緊縛グラビアやＳＭクラブレポートなんかも載ってるものの、記事のメインは読者カップルからの告白手記や調教フォトなどの投稿モノ。見ればその辺を歩いてるような綺麗なお姉さんが、お尻に異物を入れられてたりご主人様の命令で野外で放尿だの脱糞だのしております。コレってこのゲームとまったく同じ世界観。しかもゲームの中で小太郎クンの毒牙に掛かってアソコを開いたり機械でイカされちゃったりするのは、『放課後恋愛クラブ』でさんざん可愛いところを見せつけてくれた女のコちゃんたちなので、前作を遊んでいれば今回彼女たちの見せる痴態に何とも複雑な感情を抱いてしまうハズ。この辺、良くできたエロ同人誌を見たときの感情と似たところがあるように思う。

そもそも、放課後恋愛クラブは女子12名と男子（…何名か解からん。ゲーム中には3名しかでてこないけどそんなことはない、と思う）が放課後、ファミレス「Ｓｔａｒｒｙ　Ｓｋｙ」に集まっては思い思いの相手とツーショット、気の合った相手が週末にデートの約束も出来る、なんて気軽で健全

この隠し撮りを成功させるのが攻略の第一歩。3回目のツーショットを断られることがポイントだ。

リプレイ地獄の先に見た彼岸のマニア世界

放課後マニア倶楽部

メーカー：リビドー　ジャンル：ADV　発売日：97・6・13
価格：8800円

な交際の場だったのですが、主人公の小太郎クンはどうもそんな浮ついた場の空気がお気に召さない様子。彼が見たいのは女のコたちのお尻をホジったり野外で露出させたりした時に見せる羞恥の表情であり、彼に逆らうことができないことがわかった時にみせる絶望の表情なのです。

しかし！　当然ながら現実と同じくその道程は厳しい。女のコをマニアの道に引きずり込むには、地道に毎日の会話の中で話題をエロ方面変態方面に捻じ曲げていかなければなりません。途中一つ選択肢を間違えただけでも、簡単にマニアルートへの道は閉ざされてしまいます。その時点では選択の間違いに気づかず、後になって肝心のHシーンが出て来ないことで「しまった～！」と金田一耕介ばりに後悔することがよくあるので一日ごとのセーブ&リプレイは必須。たった一枚盗撮グラフィックがなかっただけで完全攻略とは認められなかったりするので、十二人全員をクリアするのは結構重労働（？）だったりします。

包帯をまいて綾○プレイでしょうか？　リビドーさん、やり過ぎッス（でも好きだけど）。

マニアが通った獣道…

そんな苦労に苦労を重ねて辿り着いたマニアックプレイの一例をここでご紹介。登場する十二人の中から筆者が目をつけたのは女子大生の山科瑞穂サンでした。何で彼女かっていうとワタクシ、十代の女にはあまり興味が涌かないのです。青い果実より、熟れた果実。熟し過ぎる前に食べちゃおう！

教育の道を志す瑞穂サンは恋愛クラブの男子、練一や威明の会話を聞いて悩んでしまいます。何でも奴等学生のクセに風俗に行っているとか何とか。若者の性が乱れている！　瑞穂サンは小太郎との会話の中でもその話題に触れるのですが、せっかくの下ネタ話にも小太郎クンは浮かぬ顔。何と彼はインポだったのです。もちろんウソですが。その後も小太郎クン、ちょっとH方面の話題が出ただけでもボクはインポだから関係ないよ…と事あるごとに瑞穂サンの罪悪感を煽り立てます。教師になったらこんな生徒の性の悩みを聞くこともあるだろうと瑞穂サン、ここで一念発起して小太郎のインポ治療に乗り出すことになってしまいました。もちろん彼の思うツボ。二度目のデートでホテルに入った瑞穂サンが小太郎のインポテンス部分に口を付けると、もうそれだけで彼のペニスはギンギラギンのギン。まあウソだったんだから当たり前ですが。調子に乗った小太郎クンはその後、彼女にお礼としてローターを送りつけて教室でのプレイを迫ったり、ドライブ先で強制放尿させたりするのですが、こうして端折って書くと何だか簡単なことのように思われそうですね。いやでもホント放尿させるまで大変だったんだから！　一筋の尿にも感慨深さが残る、最近の「鬼畜系」とは一味違う一本です。

一粒で 2度オイシイ…？

粘着質なマニアックプレイが目を引くこの作品ですが、それ以外に「恋愛クラブ」ルートもまた存在します。主人公が異なるので多少のニュアンスの違いはありますが、前作で練一が答えていた選択肢をほぼ、そのままなぞって行けば、恋愛ルートでのクリアも可能。マニアルート時とはまた違った、女のコの生っぽい反応が新鮮です。ただ、『恋愛クラブ』をインストールしていない場合、HシーンのCGが表示されないので御注意を…。

まともな恋愛ルートでも、実姉弟の雛子との場合はちょっとヤバいのでは…。

Text by 南　敏久

いまや当たり前となった女の子などのボイス。それをいち早く取り入れて人気を博したソフトが、この『とらいあんぐるハート』だ。幼なじみや学校の先輩、少し影のある後輩など、いろんなタイプの美少女たちと心温まる恋愛を楽しめる1本。

ゲームシステムの特徴

『とらいあんぐるハート』は、背が少し低めで女の子顔というかわいい（?）タイプの少年と、幼なじみの女の子ふたりを中心とした心優しい美少女たちとの、ほのぼのとした恋愛を描いたAVG。ゲームシステムは、表示される様々な選択肢のなかから好きな行動や、セリフなどを選んでいくというオーソドックスなタイプになっている。だがその分、主人公と女の子たちとの少しずつ深まっていく関係をシナリオでうまく表現しているのだ。

このゲームで最大のポイントとなるのは、なんと言っても女の子のキャラクターにボイスが加わったということだろう。コンシューマ機の美少女ソフトでは当たり前だったことだが、パソコンソフトに取り入れたのは画期的。

この2人が主人公の幼なじみ。彼女たちとは無理をしない等身大の恋が楽しめる。

音声がでるのは、告白やエッチシーンなど重要なイベントの一部だけだったが、ボイスがどれだけ物語を盛り上げる効果があるかを世の中に認識させたのも、このソフトだと言われ、実際、これ以降の各メーカーの作品には数多くの女の子のボイス入りのソフトが制作されている。そう考えると、現在の美少女ソフト業界に、この『とらいあんぐるハート』がどれだけ大きな影響を与えたかは容易に想像できるだろう。

純愛とファンタジーの融合

いつも元気なスポーツ少女や、心が優しくて家庭的な女の子。人と別れることを恐れて、人と仲良くなれない女の子など、このゲームにはいろいろなタイプの女の子が登場する。『とらいあんぐるハート』のストーリーの基本は、そんな美少女たちと主人公のほのぼのとした雰囲気の恋愛物語。主人公が通う学園で、ゆっくりと流れていくいつもと変わらない日常。

ボイスが魅力的な、ほのぼの恋愛AVG
とらいあんぐるハート

メーカー：ivory　ジャンル：ADV　発売日：98・12・18
価格：8800円

そこで少しずつ少しずつ育てていく、相手を愛しいと想う気持ち。若い頃に感じた、胸がドキドキするような初々しさ。そんな忘れたくない感覚をじっくりと味わいたいという人にオススメ。必ず、純情な物語を味わうことができるはずだ。

実はこのゲームの舞台となっているのは現実の日本とは少し違う、パラレルワールドのような世界。ただ、その違いは大きなものではなく、国が忍者免許証を発行しているとか、妖怪や幽霊などが実在しているという程度。そのおかげでファンタジーな部分にそれほどの違和感を感じることがなく、プレイヤーが馴染みやすいものになっている。

恋人にはなれなかった女の子たちとは、いい友達として付き合うことができるのだ。

ゲームは2部構成

このゲームは主人公と女の子が恋人同士になるまでを描いた前半部分と、二人が恋人になってから ラブラブな関係が体験できる後半部分の2パートで成り立っている。特に人気が高かったのが、恋人気分が満喫できる後半パート。前半部分で想いが通じ合った女の子と、何度もエッチをしながらより深い絆を作りあげていく。しかも、エッチするごとに少しずつグラフィックが変化したり、新しいものを見ることができるのだ。これは「下級生」などで使われているシステムと大体同じものだが、『とらいあんぐるハート』のように、正統派の恋愛AVGにこの要素が入っているのは初めてで、とても新鮮に感じられた。

この『とらいあんぐるハート』のあとに、ジャニスから同じようなコンセプトで恋愛AVGが作られている（『とらいあんぐるハート2』や『有限会社ロンドンスター』など）。それらのソフトは、いずれも純愛AVGの定番として人気を博し、さまざまな人にプレイされている。いま現在、好きな純愛AVGをたずねれば、必ずランキングで見かけることになるだろう。

ヒロイン・唯子の声について

上でも書いたが、このゲームで最大のポイントとなるのは、なんといっても女の子のボイス。特にヒロインのひとりである唯子のボイスは、すごく独特で言葉で表現するのが難しい。ゲーム中では、主人公が彼女の声を「ハチミツのガムシロ割り、黒蜜まぶしって感じ」とわけのわかんない表現しているが、これが「なるほど！」と何故か納得できる、本当に、甘い感じのボイスなのだ。

とにかくこのボイスは、ゲームをプレイして必ず聞いてほしい。なぜなら、私はこのボイスのせいで「美少女ソフトはボイスがあった方がいいな」と思うようになってしまったのだから…。このゲームを最初にプレイした時は、ボイスに慣れていないせいか、滅茶苦茶キツく感じていたんだけど、少しずつ慣れていって最終的にすごくハマってしまった。それも唯子だけは、何回もクリアするほどに…。きっと私と同じように、このゲームの影響を受けてしまいボイスが入っていない作品に対して、「寂しい」とか「物足りない」と感じてしまうようになった人も多いのではないかな？

とってもラブラブな展開が続く後半。遊んでいると、心から照れます。

Text by 関根昌昭

大人気シリーズ『同級生』のシステムを継承しつつ、様々な面でパワーアップしたこのゲーム。シナリオ・ゲーム性・Hシーンすべてにわたって体感できるボリュームの大きさは、美少女ゲームの一つの完成形といっていいだろう。

今なお輝き続ける完成度

DOS版→サターン版→Win版とバージョンアップしてきたこのゲームは、『同級生』を様々な面で発展させた構成になっている。

よって、基本的なシステムはほとんど一緒。街の中を歩き回り、家や公園など特定の場所に入ることによって時間が進む。そこに女の子がいた場合は会話やイベントが発生し、うまく選択肢を選ぶと徐々に好感度が上がっていく。これを繰り返し、あらかじめ決められている制限期間内にどれだけ女の子と仲良くなれるか、というのが主なゲームの流れ。ゲームの期間は4月から1年間で、土日のみ行動可能だ。

このシステム、『同級生』の大ヒットもあってかHゲームではわりと見られるシステムだが、そこはさすが本家。見事なまでにパワーアップを遂げている。特にここがどうなったと言える点はないのだが、全体的なボリュームは近年のゲームと比較してもひけをとらないレベルだ。

女の子と仲良くなるには、目当ての子が登場しやすい場所・時間を見つけること。難しい子もいるが、ある程度はヒントがわかるようになっている。

また、ちょっと出遅れてもランダムながら発生するプレゼントイベント（平日、学校で発生）によって、好感度を後から高めることもできるし、街中にある「縁結び地蔵」に賽銭を払って好感度をあげることも可能（あまり効果は大きくないけど）、といったフォローを用意している。

さらに、これらのイベントに必要なお金を稼ぐ手段も多種多様。無理矢理働かされている伯父さんの喫茶店でのバイトから、臨時バイト、ボーリングでのタイマンイベントやブルセラグッズ転売まであったりする。

女の子を落とすために用意され

適当に歩き回っていると、時間を無駄にしてしまう。狙った女の子（たち）がいそうな場所をうまく狙っていこう。

『同級生』タイプの美少女ゲームの頂点

下級生

メーカー：エルフ　ジャンル：ADV　発売日：98・6・26
価格：9800円

ている様々な手段。
当たり前に思えるかもしれないが、実際、これらが用意されている美少女ゲームは本当に少ない。ほとんどが選択肢によるフラグ管理のみ。ＳＬＧパートがありつつも、シナリオとは絡まないゲームが多い今、あらためてこのゲームをプレイすると、その完成度の高さに感心せずにはいられない。

すべてはHのため…これぞ美少女ゲームだ!

もちろん、女の子たちとのイベント・シナリオも素晴らしい。

学校、街で出会った回数が攻略の近道。このテのゲームではお約束だ（と言っても、こちらが元祖だけど）。

ある程度仲良くなると、今度はデートを繰り返してさらに仲良くなっていくのだが、基本的には『とき○モ』と同じで、デートの場所やその時のイベントにおける選択肢によって好感度が変化するようになっている。また、特定の場所・時期によって、CG付きのイベントが発生するのも同じだ。

それ以外のデートでは、一緒にいる時間を指定するだけであっという間にオシマイになる。この辺り、そっけないという意見もあるが、ゲームテンポの良さを考えるとこのシステムもあり、だろう。それよりも、デートの後にさらに親密になれるか？　というのが肝心なのだ。実際、デートなんて青春真っ盛りの男の子にとっちゃHのための布石、というモンでしょう。

それを感じさせてくれるのが、相手の家まで送れるようになった時に発生する「路上Hイベント」。夕方、彼女の家の前で、手を握ったりキスしたり胸触ったりアソコ触ったりを選べるのだが、これがけっこう盛り上がる（笑）。彼女、顔を赤くしているし、デートでもいいカンジだったし、もしかしたら胸触ってもオッケーかな～なんて、ドキドキしつつ冒険したりして。…たいていその思考は男性的先走りすぎで、怒られちゃったりするんだけど（笑）。ただ、この場合はあまり好感度が下がらないというありがたい配慮もされているのだ（うまいなあ）。

このように、全編にわたって気が利いているこのゲーム。『下級生』というタイトルをつけつつも、全体の3分の1しか下級生がいないというのは妙な話だが、Hシーンの多彩さも含めて（コラム参照）、美少女ゲームの頂点と言える1本だろう。

このシステムこそ普及すべきでしょう!

このゲームの最大の売りはHシーンのバリエーションでありましょう。1人につき9パターン×12人という数は、現在のゲームを含めても最高レベル。しかも、Hするたびに女の子の台詞、表情が少しず～つ変わっていくのが、じ・つ・にうれしい。

またその変化の仕方もそれぞれ。同級生・下級生・年上のオネエサンごとに違いがあるのは予想がつくとしても、処女の子の中には最初はまるで入らない子もいれば、すぐに感じ始めちゃう子もいたりする。この細かな配慮が素晴らしいんですなあ。

最近、2部構成にして「前半は恋愛を成就するまで、後半はHでラブラブモード」とかいうのをウリにしているゲームを見かけたりします。まあ、なかなかユーザーのツボをついたナイス企画だとは思うのですが、ほとんどが作り込み不足。納得できるのって前ページで紹介している『とらハ』ぐらいかなあ。

鬼畜系でHのボリュームがあるのはたまに見るけど、恋愛系でもボリューム満点なゲームも欲しいよねえ。

台詞、CGともに少しずつ変わっていくHシーン。少女を女にできるのは、男として単純にうれしいもんです。

Text by 津田清和

屋敷のメイド調教係として雇われる主人公。屋敷に身請けされる無垢な少女たちを、あの手この手で調教…と、ここまでは普通の調教もの。『籠の中の小鳥』は育成部分にカードバトル（？）を取り入れた異色の作品だ。

屋敷でメイドの調教係として雇われる主人公。あまり嬉しそうじゃないのは、やはり罪悪感か……？

カードゲームと育成の調和が見事

『籠の中の小鳥』は、元はDOS（PC-98）で発売された作品で、99年に、続編となる『雛鳥の囀』と共にWIN版にリニューアルして発売された。発売元のSTUDIO B-ROOMと言えば『RUNNERS』や『がんぷる』など、美少女ゲームにしては（失礼）ゲームシステムに力の入っている作品を多く送り出しているメーカー、当然この『籠の中の小鳥』も、単なる育成SLGの枠に収まらない作品となっている。

プレイヤーがやることは、屋敷にメイドとして身請けされる少女たちの調教。育成部分は愛情度と忠誠度という二つのパラメータを管理するだけでわかりやすい。パラメータが上がると、屋敷に来たお客にメイドが奉仕したときにもらえるお金が上昇し、よりいろいろな調教が施せるようになるというワケだ。しかし、パラメータを上げるためには〝カードゲームによる調教〟をしなければならず、このカードゲームこそが、このゲームすべてのカギを握っている。

カードゲーム部分は、画面の上部に女の子が表示されて、その女の子に対してカード（道具など）を使っていくといった設定。カードには〝直接行為〟〝拘束器具〟〝道具〟〝薬〟の4種類があり、使用した際に効果が異なる。また、カードが効果を発揮するには使う順番も重要で、いきなり器具や道

メイドとして育成して、客に奉仕させる。ちょっと複雑な気持ち…。

異色の“メイド調教カードSLG”
籠の中の小鳥

メーカー：STUDIO B-ROOM　ジャンル：SLG
発売日：99・7・30　価格：8800円

具を使うとメイドは体力を極端に消耗してしまい、思ったような効果が得られなかったりするのだ。基本は直接行為から、拘束器具↓道具、と使っていくのが効果的。薬は、その他のカードの効果を高める補佐的役割のカードだ。

ＳＬＧとしての難易度は割と高めだが、システムは念入りに作られているので、キチンとカードの特性をつかんでいけば問題ないハズ。選択肢を選びパラメータを上げるだけの育成ＳＬＧが多いなか、こういった一風変わったＳＬＧもやりがいがあると思うぞ。

少女四人を身請けしよう

ゲーム中に登場する女の子は全部で七人。このうち、初めから登場しているのは、ヒロインのクレアと、屋敷に元々仕えていたメイド、アイシャとチェリーだけ。残りの女の子は、主人公が街へ出かけた際に発見し、条件を満たした上で〝身請け〟することとなる。だいたい、いくらかのお金を持っていることが身請けの条件となっているので、前半は屋敷にいる三人を調教してお金を稼ぎ、中盤以降に四人を身請けすることとなる。女の子を見つけること自体は簡単なので、目当ての女の子に出会ったら、あとはせっせと身請け金を貯めていくだけだ。

キャラ別の攻略は、奉仕によって得た稼ぎの金額が重要になる。各キャラを身請けするのにもお金がいるし、とにかく調教でパラメータを上げまくり、稼ぎを多くするのが攻略の近道。身請けして、順調に調教していくことさえできれば、キャラ別のエンディングを見ることはさほどない。ゲームの核はあくまでも〝育成〟なので、キャラ別攻略はほぼ一緒。繰り返しプレイすることを考えるとちょっと物足りない気もするが、育成部分の出来が良いので気にならない。ストーリー的には、日付によってたまーにストーリーイベント（ＣＧなし）が入ったりするものの、物語自体に大きな分岐はなし。調教や奉仕でのイベントＣＧはたくさんあるのだが、ストーリーに関するイベントがもう少しあっても良かった気がする。

メイドと育成、このキーワードのどちらかにピンときた人ならば、一度はプレイしてみること。カードゲームとしても良く練られているので、美少女ゲーム敬遠ぎみの人にもオススメだ（本誌の読者は、お友だちに勧めてみよう）。

カードコンボを見つけてバッチ調教！

ゲームの中枢を握るカードゲーム部分。ここでうまくいくかいかないかは、ゲームを楽しくプレイできるかにも大きく関わってくる。実はこのカードゲームには“カードコンボ”なるものが存在し、それを知っている（把握している）か否かで、ゲームの面白さがかなり変わるのだ。

カードは同時に２枚までキャラに使用できるのだが、このとき、特定のカード同士を組み合わせることによって発生するのが“カードコンボ”である（※例外として１枚で発生するコンボもアリ）。組み合わせは多種あり「Kiss」＋「Insert（挿入）」などの基本的なものから「Whip（鞭）」＋「Candle（蝋燭）」などといった変わったものまで多彩。コンボは全キャラ共通して使えるものと、キャラ固有コンボがあり「このキャラは拘束器具を使ったものがコンボになりやすい」など、特徴を考えながらプレイしていくのがコンボ発見の秘訣。コンボの効果は、普通にカードを使ったときの効果よりおよそ２倍、場合によっては３～４倍以上の効果を発揮するので、コンボを知っているといないとではカードを出すときの楽しさが全然違ってくるぞ。

カードゲームによる調教画面。レベルが上がるとカードの種類も増え、さまざまな調教ができるようになる

Text by ジョッキー☆笹岡

病弱な妹と、その兄が織りなす禁断の物語。その研ぎ澄まされた悲しいシナリオは「大の男がエロゲーで大泣き」という奇妙な現象を大量に生み出してしまった。はたして、感動するエロゲーに、どのような意味があるのだろうか？

賛否両論、究極の泣かせゲー

エロゲー業界をあらゆる意味で震撼させた驚異の泣かせゲー。見た目は決して売れ線と思えるような絵ではない本作は、「病弱」「妹」属性を装備した先見性のある一部のユーザーから、ネットを通じての口コミで爆発的に広がっていき、そのシナリオに連鎖泣きしたユーザー多数。当時ユーザー間で語られた感動論争は、「素晴らしい作品」「狙いすぎでちっとも感動しない」と真っ二つに別れた。両者は長い間戦い続け、挙げ句の果てには「これで泣かない人は人間ではありませんね」という名言まで生まれたほどである。

物語の大筋は、病弱な妹である加奈と、兄であるプレイヤーによって構成される。幼い頃、病弱な加奈をいじめてばかりいた主人公は、大きくなるにつれ過去を反省し、次第に病弱な加奈を守るという使命感に駆られるようになる。

ゲームはいわゆるノベル型。丁寧に作られたテキストを堪能できる。

やがて時が経ち、高校生になった今でも病状は回復せず、入退院を繰り返す加奈。相変わらずそれを支える主人公。そんな兄妹の周りを取り巻く周囲の人間関係。主人公を慕う恋人と、加奈に恋する男。そういった中で兄妹はそれぞれの想いを再確認し、さらに惹かれ合う自分たちに気づいていく。兄と妹という決して結ばれぬ間柄と理解しながらも…。

そんな毎日を繰り返す中、担当医から加奈に残された時間は後わずかだと知らされる主人公。加奈の助かる方法、届かぬ想い、周囲の反応。様々な葛藤の果てに、兄妹を待つ運命は…。

「死」というテーマにどれだけ共感できるか

と、話の大筋はこんな感じで、多くのユーザーに絶賛されたシナリオは、悪く言えば生命保険会社の提供する2時間TVドラマ並にありがちな設定と言えなくもな

涙なしでは語れない。感動の物語がここに

加奈 ～いもうと～

メーカー：D.O.　ジャンル：ADV　発売日：99・6・25
価格：8800円

加奈 ～いもうと～
最初から
ロード
おまけ
終了

い。「どうせ加奈は血のつながっていない妹なんでしょ？」とか、ちょっと勘のいい人が考えつく限りのシナリオを並べれば7割は正解といったところである。とは言っても、終盤付近のどんでん返しの部分や、意表をつく部分はそれなりに多く、設定以外は「ありきたり」で片づけるには惜しいレベルのシナリオであることは間違いない。

これでもかと言うくらいにつらい目に遭わされる加奈。それでも健気に頑張る加奈。たまに弱音を吐く加奈。実際にプレイすると「今時のドラマだってこんなベタベタなシナリオねーよ」とか思うだろう。しかし、ありふれた闘病ドラマも、主役が「かわいい妹」というだけで、感情移入の度合いは全然違うものになるのだ。それだけに、はまる人には涙が止まらないものに仕上げられているのである。

ゲーム自体は典型的なノベルゲームなので、プレイヤーの選択肢次第で、物語はいくつかに分岐していく。もっとも、用意されている大半のシナリオで加奈は最終的に息を引き取る事になるのだが。まぁ、元より病弱という設定ではあるし、不謹慎だが「加奈の死を前提」に成立するゲーム性（企画趣旨）なので、それも仕方ないとは思う。大切なのはその加奈の最後に至る課程が、どれも（ありがちだけど）実に泣けるということ。この原稿のために再プレイして、また泣いてしまった程だ。

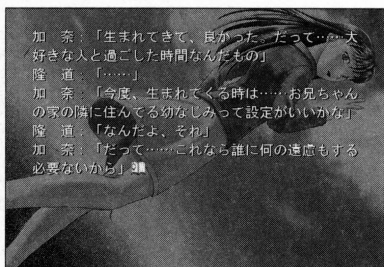
おそらく、大半のユーザーが最初にたどり着くであろうエンディング（ED2「追憶」ね）が最初にして最も破壊力があり、これで墜ちる人が多数。その後、加奈が生き抜くハッピーエンドを見て、さらに墜ちるところまで墜ちるというのが、由緒正しい『加奈』のハマリ方。逆に言うと、加奈が生き残るハッピーエンドなんて、それまでの多くのバッドエンドを見た後でないとまったく意味がないとまで言えるくらいだ。

新しいエロゲーの形の典型例

感動。ハッキリ言ってしまえば、本来の意味での「エロゲー」とこれほど無縁に感じる言葉はないと思う。例えば「感動するエロ本」とか「泣けるエロビデオ」とか、みなさんは見たことがあるだろうか？　少なくとも筆者は見たことも聞いたこともない。

しかし、『To Heart』で登場した、マルチのシナリオ辺りから見られたコレ系の感動シナリオは、『ONE』『Kanon』などに積極的に取り入れられ、今やエロゲーの「もう一つの可能性」としてすっかり定着してしまった感がある。本作『加奈』はそうい った「感動系」エロゲーがたどり着いた、一つの究極の形ではないだろうか。

この典型的な「お涙頂戴」シナリオの、余りにストレートな姿勢を嫌うユーザーが多いのも事実だと思うし、そこが賛否の別れるところだと思う。しかし、毎月40本近いタイトルが発売されるエロゲー業界の中で、こういうゲームが1本くらいあっても良いではないのだろうか。こういうタイプばっかりだと困ってしまうが、出るゲーム全部が陵辱系だと、それはそれで気分悪いし（笑）。

数多くの感動。命の大切さ、健康のありがたさを教えられた本作。このゲームをプレイすると、生きることの楽しさ、苦しさを味わって生きて行こうと思える。もっとも、エロゲーでこんなもん教わってれば世話はない…という話もあるが。

わかっちゃいるけど、悲しいエンディング。とりあえず、泣いちゃいます。

Text by 羽田一弥

新選組の近藤や土方たちが美少女に!?　単なるエロパロじゃない、歴史ファンもあらゆる意味で驚愕の傑作人斬り美少女アドベンチャー、ここに推参。

筆者は半ば本気で、こういう暴言を吐いたことがある。コーエーの出した幕末物の代表作である『維新の嵐　幕末志士伝』のシナリオを書いた人物と飲んだ時、

「俺的には『幕末志士伝』より『行殺　新選組』が上っすね！」

もちろん、それを聞いてその人物が酢を飲んだような表情になったことは言うまでもない。

しかし、これは酔った勢いだけの暴言ではなく、シラフの今でも本気で主張してのける自信がある。俺はそれほど、この作品が好きだし、歴史ライターの端くれとして認めてやりたい作品なのである。

はっきり言って、内容はゲテゲテと言えるだろう。

なにしろ近藤勇が近藤勇子で、ぽややんとしてるけど実はしっかり者のマゾ娘。土方歳三が土方歳江になってて、いつも厳しく人を追い詰めるクールビューティのサド女。沖田総司が沖田鈴音で、眼鏡娘でチビで病弱の三拍子揃ったお約束。永倉新八は永倉新で、プチマッシブの体育会系娘。原田左之助は原田沙乃で、冷静沈着なのにキレるロリ娘。芹沢鴨にいたったはカモミール＝芹沢という、金髪でバテレンのナイスバディで行動支離滅裂の淫乱娘。

と、各種取り揃えたラインナップの娘さんに化けてるし、時は幕末といっても改造人間、銃器、魔法、オカルトなんでもアリのパロディ世界。ほとんど幕末・新選組、といったところはどこへやらといった世界だが、実に意外なくらいツボを抑えて歴史ファンたちを狂喜させてくれるんだわ。

絶妙なキャラクター設定

まずはキャラクター。近藤がぽややんとした娘でマゾってのは、最初どうかと思うけどプレーしてみると、仲の悪い土方と芹沢をうまくまとめているなど、真面目でしっかり者の〝クラスのまとめ役〟をちゃんと果たしていて、実に〝局長〟しているんだわ。あまりウマく作ってあるんで「こっちの近藤もアリアリオッケー」になる。

次に土方は、これはほとんど実物どおり。冷静「局中法度」で人を縛り付け、斬るわ斬るわの粛清の嵐。冷たいサドのクールビューティーの魅力を余すとことなく発揮しとります。んでも、ちゃんと豊玉師匠として俳句ならぬ〝ポエム〟(ちなみに作品中に出てくるポエムもちゃん

ああ…、こんなトシさんもいい。…それに尽きるが、何か?

行殺！　新撰組

メーカー：ライアーソフト　ジャンル：ADV
発売日：2000・4・28　価格：8800円

最初からはじめる
続きからはじめる
名前変更
げーむ設定
おまけ
げーむ終了

世界観は丁寧につくられている。美少女ゲームとは思えないほどだ(笑)。

と、土方の俳句をアレンジしている)〃作ってるし、洋装似合うし(これだけで判る人にはネタバレになるな)、ときどきボケるし。こう言っちゃなんですが、『燃えよ剣』の土方と同じ位素敵な土方キャラになっとります。

このゲームで感心したのは、普通の新選組物でも単なるバカな悪役にされがちな芹沢の扱い。この作品では、芹沢は強くて無茶苦茶で周囲を自分のペースに巻き込むけど、だけど、妙に孤立していて寂しげなキャラとして扱われていて、そのキャラの掘り下げは数ある新選組物でも屈指の、魅力ある芹沢像になっているのだ。この芹沢を見るだけでも、新選組ファンならこのゲームをプレーしろと言いたいくらいだ(言ってるけど)。

他にも、沖田が病弱で眼鏡のくせに何考えてんだかわからん不気味ちゃんだったり、永倉の体育会ノリはあまりに違和感なさすぎだったり、冷静で賢い原田というのも違和感あっていいなぁと思ったり…、とにかく思いっきり史実を無視しているようで美味しい部分はしっかり抑えているキャラクターの造形には、作者の幕末に対する思い入れが非常に感じられる。

ただエロゲーにするために新選組キャラを美少女にしたのではない、ということを強く感じさせ、下手に真面目に歴史を描くよりも生き生きとした魅力のあるキャラクター作りに成功している。

しかも、このゲームのスゴイ部分は、そこまで思い入れしながらも、ギャグ満載、パロディー全開でほとんどバカゲーの範疇に入るほど、幕末世界を破壊しまくっている部分にあるのだ。笑えるぜー、資金調達の手段が「押し借りクイズ」だし勤皇の志士はキンノーという人外魔境の化け物ばかりだし。やんごとないお方を○○しちゃう話があったり、衆道シナリオがあったりなどと、やりたい放題。

しかし、それがいずれも「コイツラわかっててやってるな」というような確信犯的開き直りがあるので、許せてしまうのだ。

前代未聞の幕末時代エロパロ

最初「新選組でエロゲーかい」と、なんだか冒涜のように感じたのであったが、フタを空けてみれば歴史ファン、幕末ファンをうならせるようなディープでマニアックで愉快でナイスな作品に仕上がっていたのである。新選組がみんな女という、ありがちといえばありがちな設定で、よくここまで面白く作れるもんだと広○王子に教えてやりたいくらいだ。

ただ反面、ゲームとしての完成度(パラメータのほとんどが意味ないし、シナリオも一度の分岐以降ほぼ一本道)やHシーンの充実度(各キャラほぼ一回)などに疑問符が残るので、エロゲーとしてはどうなんだろうとは思う。

むしろ、このゲームは真面目くさってコーエーの歴史ゲーを遊んで「信長のカリスマがどーの」「孔明の知力がこーの」と言っているような人間に遊ばせたい、そしてカルチャーショックを与えてやりたいゲームであるように思えるのだ。

元の新撰組からのアレンジが絶妙なキャラクターたち。これはこれで魅力的だ。

Text by 大澤良貫

編集後記

あれから8年か…と、しみじみ思う。
『同級生』を初めて遊んだときの、その衝撃は大きいものでした。アダルトゲームでこんなに面白いものがあるのか、ということもありましたが、何より、「自分の学生時代を思い出させる」イベント・ストーリーの構成に、心から感動したものです。こんな気持ちになったゲームは今までなかった…と。当時は周りの友人に「とにかく遊べ～!」と勧めまくり、その後、『ときメモ』が発売され、同じ感想を抱かせる内容が、やがて大ヒットに繋がるのを見ていた時は、「こっちのほうが早かったんだぞ」なんて悔しがったりしてね（まあ、ゲーム的には向こうのほうが断然優れていたけど）。
そしてその頃から、「何故、美少女ゲームの魅力を語る本はないんだろう」と思っていたものです。『闘神都市』なんて、超面白いじゃんって。
今になってみれば、そりゃ商業的に難しいなあと思うし、最大のウリはビジュアルなんだからそっちを中心に本を作るのは当然だし、振り返ってみれば、内容的に面白いものなんて限られている訳ですから、当然なんですけどね。
でもね。
これだけ年月を重ねりゃ面白い美少女ゲームだけで本が作れるんじゃないの？　と企画したのがこの雑誌。ラッキーにも会議をスルーしてしまい、今、死ぬ思いで制作中であります。
語るならば「物語」が目立つゲームをあげるべきだろうと、このような特集を組んでみましたが、いかがでしょうか？一応、中心的なものは一通り押さえたのではないかと思っております。あと、あまり古すぎるゲームはナニだろうと、Ｗｉｎ95以降で遊べるゲームに限定してみました。これなら、今でも遊べるしね。一つの指針としていただければ、と思っております。
これからも、面白い物語が出てきてほしいものです。美少女ゲーム市場は小さいですけど、わりと作品性だけで勝負できる市場だと思いますし。
最後に、この本を作るにあたって協力していただいた皆さん、私のわがまま企画に付合ってくださって、本当にありがとうございました。そして、編集を手伝ってくれた岡田くん、佐藤くん。君たちがいなかったら、きっとこの本は完成しなかったでありましょう。
また、何かの間違いで（笑）、こんな本を作る機会があったらよろしくね！
（編集部　津田清和）

美少女ゲーム
マニアックス

2000年9月10日発行
定価：本体880円
（消費税が別に加算されます）

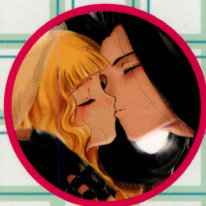
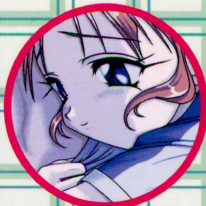
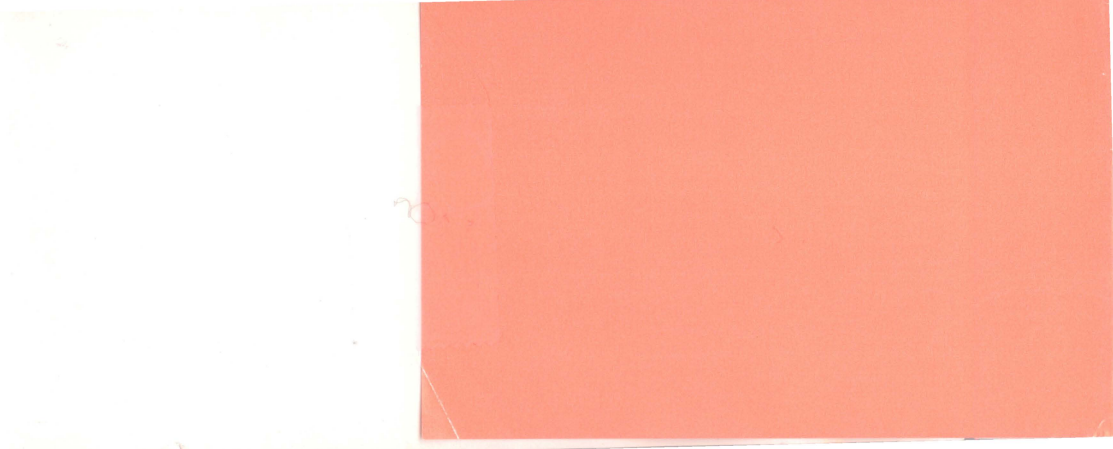
発行人　：武内静夫
編集人　：滝沢嘉一
編集部　：津田清和
岡田英健
佐藤明裕
奥山美雪
編集協力　：卯月鮎
大澤良貴
ジョッキー☆笹岡
南　敏久
関根昌昭
羽田一弥
星野一幸
イラスト　：アロアズフゥ
西木史郎
デザイン　：マイクロハウスクリエイティブ事業部
小野　瞳
販売営業　：長谷川安次
河合秀晃
印　刷　：図書印刷株式会社

(株)キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル1・2F
編集部 TEL. 03-3555-1201
FAX. 03-3551-9384
販売部 TEL. 03-3555-3431
FAX. 03-3551-1208
広告部 TEL. 03-3555-1202
FAX. 03-3551-1208

キルタイムコミュニケーション

ISBN4-906650-65-1
C2076 ¥880E
定価：本体880円＋税
発売　キルタイムコミュニケーション

物語が魅せる美少女ゲームたち

痕 ～きずあと～
WHITE ALBUM
フォークソング
終末の過ごし方 ～The world is drawing to an W/end～
ONE ～輝く季節へ～
Kanon
DiaboLiQuE
アトラク=ナクア
EVE バーストエラー
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

美少女ゲームを
語り尽くせ！
ビジュアルだけが目立つ美少女ゲーム。しかし、その
裏にはせつない物語があり、そして個性的なキャラク
ターがいる。そんな魅力を詰め込んだ、業界初？のテ
キスト中心美少女ゲーム誌、ついに登場！
発行：キルタイムコミュニケーション

心に響くメッセージ

「耕一さん…あなたを殺します……！」（痕）

「私、冬弥くんと寝たの…」（WHITE ALBUM）

「…かなり、嫌いじゃない」（Kanon）

「冗談…、だよね……？」（ONE）

「私はバケモノよ…わかっていて、側にいたいの？」

（アトラク＝ナクア）